マイウェイムック
死ぬ前にクリアしたい
200の無理ゲー
ファミコン&スーファミ編
致命的なバグがある
あまりに理不尽
セーブデータが消える
ゲームにならない
敵の数が多すぎる
ヒントが少なすぎる
死ねない作品を
エンディングを見るまで
たっぷり紹介!
●怒●忍者龍剣伝
●高橋名人の冒険島●たけしの挑戦状
●ドラゴンボール 神龍の謎
●沙羅曼蛇●ワギャンランド
●ファイナルファンタジーIII
●魔界村●いっき●ドラゴンクエスト
●ミシシッピー殺人事件●リンクの冒険
●トランスフォーマー コンボイの謎
●北斗の拳●迷宮組曲
●エルナークの財宝●カラテカ
●キャッスルクエスト●HOLY DIVER
●星をみるひと●マインドシーカー
など100本
●超魔界村●ロマンシング サ・ガ
●ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説
●海腹川背●魂斗羅スピリッツ
●3×3EYES 聖魔降臨伝
●ダライアスツイン●クロックタワー
●ライブ・ア・ライブ●魔神転生
●ジョジョの奇妙な冒険●真・女神転生if...
●レミングス●サンダースピリッツ
●初代熱血硬派くにおくん
●ロケッティア●スーパーR-TYPE
●ワールドヒーローズ2●セプテントリオン
●ウルティマVI 偽りの預言者●大貝獣物語
●クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児
など100本

死ぬ前にクリアしたい
200の無理ゲー
ファミコン&スーファミ編
マイウェイムック
FAMILY COMPUTER
Nintendo SUPER Famicom

CONTENTS

［第1章］
ファミコンの
無理ゲー
死ぬ前にクリアしたい
200の無理ゲー
ファミコン&スーファミ編

No.001 バルーンファイト

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1985年1月22日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

飛ばない鳥の処理がめんどう

飛ばない鳥は風船を割っても倒せない。パラシュートで落下し、再び風船を作り始めるので、その間に倒す必要がある。

2人プレイ時にはやっかいな制約が

主人公も敵も風船につかまって宙に浮いた状態で戦うという、一風変わった世界観が特徴のゲーム。風船が2個割れるとミスなのだが、2人プレイ時は味方に触れても風船が割れてしまうという、なんとも意地悪な仕様だった。

No.002 フォーメーションZ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ジャレコ	1985年4月4日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

飛行形態はスピードが速すぎる!

飛行形態になると速度が速すぎて、操作が困難に。しかも海ステージではエネルギー回復ができず、墜落しがち。

エネルギー管理が最も重要

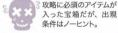
地上ステージでエネルギーを貯めて、海のステージでエネルギーを消費して飛行するという攻略の繰り返しが基本。エネルギー切れするとミスとなるので、なるべく地上ステージでエネルギーを貯めておく必要があるが、ロボット形態は爽快感がない。

No.003 ドルアーガの塔

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1985年8月6日	★★★★★	★★★★☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

宝箱の出現条件がノーヒント

攻略に必須のアイテムが入った宝箱だが、出現条件はノーヒント。

ここが無理ゲー 2

敵が神出鬼没&壁無視で攻撃

突然現れては消える魔法使い。しかも放ってくる魔法は壁をすり抜けるうえ、非常に高速だ。

必須アイテムの入手が無理すぎる

パズル要素満載のアクションゲーム。バトルは楽しいが、問題はクリアに必要なアイテムの入手方法。「ギルが納剣状態かつ静止した状態でメイジのスペルを盾で受ける」など、普通にプレイしていたのではわからない条件を満たす必要がある。

No.004 アストロロボSASA

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アスキー	1985年8月9日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ブラックホールに吸い込まれると即死

最終ステージの中心にはブラックホールがある。吸い込まれると即死してしまうという高難易度ステージだ。

他にはない独特の操作感！

エネルギーの回復が攻略のポイント

プレイヤーが操作するキャラクターの移動に慣性がはたらくだけならまだしも、基本的にビーム銃を撃った反動で移動するという独特の操作感。しかもビーム銃の発射でエネルギーを消費し、エネルギーがなくなると死亡するという鬼畜仕様だ。

No. 005

チャレンジャー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1985年10月15日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

幽霊が執拗に追いかけてくる

1面ではザコだった幽霊だが、以後はかなりしつこくHPを削りにくる。

ここが無理ゲー 2

レベルを下げすぎるとクリアが困難に

ゲーム開始時にレベル(難易度)を設定できるが、下げすぎると敵が落とすアイテムを獲得できず、クリアしづらくなる。

条件を知らないと倒せない敵もいる

ステージによってサイドビューとトップビューが切り替わるという、当時としては画期的なシステムのアクションゲーム。「敵を4体連続で倒すと出てくるアイテムを使わないと倒せない敵」などがおり、初見でのクリアは難しい。

No. 006

マッハライダー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1985年11月21日	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

スクロールが速すぎる

敵や罠が遠くに見えたと思った次の瞬間には目前に迫っている。クラッシュ回避には高い動体視力が要求される。

「マッドマックス」的な雰囲気が漂う

暴徒と罠がプレイヤーを待ち受ける

荒廃した世界で新天地を求め、ひとり疾走するマッハライダー。襲いかかってくる暴徒の車をマシンガンで撃ちまくるというシューティング＆レースゲームだ。暴徒以外にもスリップする罠が多く、全20ステージクリアするのは困難を極める。

No.007 パックランド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1985年11月21日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

アーケード版から改悪された操作系

アーケード版では違和感のなかった操作だが、ファミコン版では既存のゲームと違いすぎる操作方法が不評だった。

操作性が良ければマリオに勝てたかも…

ファミコン版は操作方法に難あり

ドットイートゲームとして人気だったパックマンが横スクロールアクションに衣替えしたのがこのゲーム。横スクロールアクションの最初期を飾った作品だが、十字キーでジャンプ、ABボタンで左右移動という操作が一般受けしなかった。

No.008 バーガータイム

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1985年11月27日	★★★☆☆	★★★★☆	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー

時間が経つと敵がすばやくなる

時間が経過すると敵の移動速度がアップ。敵に囲まれてしまうと、逃げるのは困難だ。

このハンバーガー誰が食べるの!?

敵が挟まったハンバーガー食う?

アーケードやLSIゲームなど、さまざまな筐体に移植されてきた名作だが、難易度もなかなかのもの。ステージ上に散在している具材を落下させて敵を圧死させつつ、ハンバーガーを完成させるのだが、敵を誘導するのがかなり難しい。

No.009 いっき

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サン電子	1985年11月28日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

高速で近いてくる腰元と幽霊

高速で近いてくる腰元と幽霊に取り憑かれると、しばらく動けなくなる。

ここが無理ゲー 2

せっかく拾った武器で弱体化するという罠

フィールドに落ちている竹槍を取ると、上方向にしか攻撃できなくなり、射程も非常に短くなってしまう。

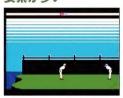
1人で一揆という無謀すぎる挑戦

1人もしくは2人だけで一揆を起こすという、無謀すぎるゲーム。プレイヤーが操作する農民は鎌を武器に戦うのだが、これがかなりの高性能。近くの敵を自動的にロックオンしてくれるうえ、投げられる数に制限がない。それでもクリアは困難だ。

No.010 カラテカ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ソフトプロ	1985年12月5日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

知らないと不利になる要素が多い

先頭前の「礼」で敵が弱体化、移動状態で攻撃を受けると即死など、知らないと不利になる要素が多い。

対戦型ゲームの草分け的存在！

ネタ要素も多いが良ゲーでもある

ファミコンのドットで非常に滑らかな動きを実現した意欲作。対戦型ゲームとしては優れた点が多い反面、今に至るまでネタ扱いされる要素も多い。スタート地点にある崖に落ちると即死亡するという仕様は、特に有名なものだろう。

No.011 スターラスター

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1985年12月6日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

敵がすばやすぎて レーダーも役立たず

敵の位置を把握するためのレーダーが搭載されているのだが、敵の動きが速すぎて、結局動体視力だのみになる。

ファミコンで3Dバトルを体験

真のエンディングを見るのは困難!!

コクピットからの視点で敵と戦うシューティング。擬似3Dを実現しており、ドット絵とはいえ、実戦さながらの緊張感がある。真のエンディングを見るためには最難関の「ADVENTURE」モードをクリアしなければならず、かなりハードルが高い。

No.012 スペランカー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1985年12月7日	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

最初の画面から 死ぬ要素満載

プレイ開始直後の画面。大した罠はなさそうに見えるが、即死級の要素が満載なのだ。

何かに触れるとたいてい死んじゃう

知名度と弱さだけはギネス級の主人公

常に最弱キャラクターの筆頭に挙げられるのが『スペランカー』の主人公。洞窟探検家であるわりには装備が貧弱であり、フィジカル面も弱い。1マス分の段差から飛び降りただけで死んでしまうというのは、プレイしていない世代にも有名。

No.013

ボコスカウォーズ

[メーカー]
アスキー
[発売日]
1985年12月14日
[難易度]
★★★★★
[良ゲー度]
★★★★☆
[理不尽度]
★★★☆☆

敵の回避とバトルのバランスが悩みどころ

味方を強化するにはバトルが必要なのだが、バトルの勝敗判定が不明瞭なので、無駄に戦力が削がれることも。かといって、逃げ回ってばかりはいられない。

ここが無理ゲー 1

仲間の操作がとにかく難しい

同種の仲間が同じ方向に動くので、全員を思いどおりに操作するのは困難。

BGMには歌詞がある

プレイ中流れ続けるBGMには歌詞があり、説明書に記載されている。大人の事情でここには掲載できないので、気になる人は検索してみよう。

ここが無理ゲー 2

バトルの結果は運しだい

バトルは謎の基準で勝敗が決定される。主人公が負けると即ゲームオーバーだ。

最強の主人公がすぐにやられてしまう

ファミコン世代の人にクソゲーを10本ほど挙げてもらうと、かなりの高確率で名前が出てくるのがこの『ボコスカウォーズ』。

キャラクターごとに強さのパラメーターが振られており、主人公は最強のキャラクターなのだが、いざバトルをしてみると、弱い敵にもあっさりやられてしまうことが多い。

移動は兵種ごとに同じ方向にしか指示できないので、戦力を温存したいのに無用なバトルが始まってしまいがち。

No.014 頭脳戦艦ガル

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
デービーソフト	1985年12月14日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

最初のステージが一番難しい

最初のステージが最も難易度が高いというバランスの悪さが目立つ。

ここが無理ゲー 2

100個のパーツを集める必要がある

ラスボスに遭遇するには1エリアに1つあるパーツが100個必要。全30エリアなので、周回が必須だ。

パーツ集めという理不尽な苦行

このゲームは10エリアからなるステージが3つあり、全30エリア構成だ。それにもかかわらず、クリアには1エリアに1つあるパーツが100個必要。同じエリアを複数回攻略するという作業が前提なのだ。なぜ100エリア用意してくれなかったの!?

No.015 オバケのQ太郎 ワンワンパニック

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1985年12月16日	★★★★★	★★☆☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

犬が強すぎて戦いにならない

Q太郎の天敵である犬の攻撃が非常に速い。Q太郎のガウガウ砲よりも射程が長いので、倒しにくい。

ほのぼのした雰囲気だが難易度はかなり高い

動作がもっさり!! 敵の回避は困難だ

アニメやマンガで人気を博した『オバケのQ太郎』のゲーム。おなじみのキャラクターが登場するものの、世界観は原作とほとんど関係ない。Q太郎のあらゆる動作がもっさりしているせいで敵を回避するのが非常に難しく、1面クリアするのも厳しい。

ここが無理ゲー

大量の敵による波状攻撃の嵐

波状攻撃に次ぐ波状攻撃がデフォ。狭い場所でも容赦なく攻撃してくるので、回避するのが大変だ。

難しいうえにクリアまでが長い

プレイヤーが操作する新型兵器「テグザー」は、ロボット形体と飛行形体に変形できる。フィールドによって適した形状を選択しつつ攻略を進めるのがポイントだ。難易度が高いうえに全99ステージと、クリアは困難を極める。

ここが無理ゲー 1

罠と敵の数が非常に多い

ステージがある程度進むと、罠と敵の数が非常に多くなる。2羽同時にすべてを避けるのは至難のワザだ。

ここが無理ゲー 2

操作を混乱させる鳥の存在

鳥は倒すことができず、触れるとキャラの位置を入れ替えてしまう。

2羽のキャラクターを同時に操作

1つのコントローラーで2羽のペンギンを同時に操作するパズルゲーム。2羽のキャラクターがそれぞれ対称的な動きをするので、両方が敵や罠にぶつからないように注意を払いながら動かさなければならない。かなりの集中力が求められる。

[メーカー]
アスキー

[発売日]
1985年12月14日

[難易度]
★★★★★

[良ゲー度]
★★★

[理不尽度]
★★★

殺意さえ感じられる実父による鉄アレイ攻撃

ボーナスステージでは、チクワに混じって鉄アレイも飛んでくる。当たってもダメージはないものの（ボーナスタイムが減少）、これはひどい…。

ここが無理ゲー 1

忍術の選択が非常に面倒

忍術を選択するにはセレクトボタンを連打しなければならず、選びづらい。

ここが無理ゲー 2

ロボ忍者に触れると即死してしまう

ロボ忍者に触れると、残ライフに関係なく死んでしまう。

ここが無理ゲー 3

ジャンプ力が極端に低い

ハットリくんのジャンプ力が非常に低く、穴の端ギリギリのところからでないと飛び越えられない場所が多い。

ここが無理ゲー 4

敵の出現が止まらないことも

画面をスクロールしない限り、延々とザコ敵が出現しつづける場所もあり、非常に厄介だ。

せっかくの忍術が死亡の原因になりがち

80年代にマンガとアニメで人気を博した『忍者ハットリくん』のゲーム。

ハットリくんの動作にクセがあり、移動方向への慣性が強くて方向転換しづらい。また、ジャンプ力も低いので、意図しない形で敵に接触してしまう場面が多い。ライフ制なので仕方ないと思えそうな仕様だが、特定の敵に接触すると即死することには理不尽さを覚えざるをえない。また、攻略を助けるはずの忍術の選択が難しく、忍術を選んでいる間に死んでしまうことも。

No.019 アーガス

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ジャレコ	1986年4月17日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

敵の攻撃がとにかく激しい

「飽和攻撃」と呼ぶにふさわしいほど大量の攻撃にさらされる場面に、幾度も遭遇することになる。

難易度が高いうえ意地悪な要素も

数あるシューティングゲームの中でも、トップクラスの難易度を誇る。敵の攻撃が激しすぎて、バリアなしではとても避けきれないことも多い。また、ボス撃破後に挑戦する「ランディング」に失敗すると、装備がすべて剥がされるという憂き目に。

No.020 アトランチスの謎

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サン電子	1986年4月17日	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

ジャンプでのミスを誘う場所が多い

Aボタンでジャンプしたら着地点を十字キーで調整するのだが、それが非常に難しい。

基本操作がすでに理不尽すぎる

足を踏み入れた瞬間に死亡が確定する通称「42th ZONE!」や、裏技なしでは到達できないステージなど、理不尽な要素が満載。それ以前に、基本動作である「ジャンプ」の難しさがプレイヤーを苦しめた。落下死したウィン（主人公）は数知れず…。

No.021

ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1986年4月17日	★★★☆☆	★★★★★	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー

慣性がはたらいて敵を避けづらい

他のステージでもそうだが、「妖空魔境」は移動方向にかかる慣性のせいで、敵にぶつかってしまうことが多い。

特徴のあるさまざまなステージを収録

「妖空魔境」は難易度が高い!!

『ゲゲゲの鬼太郎』アニメ版第３期をモチーフにしたアクション。出現する敵もアニメ版に登場したキャラばかりだ。全体的にバランスが良いゲームだが、シューティング要素がある「妖空魔境」は操作が非常に難しく、ミスを誘いがちだ。

No.022

影の伝説

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
タイトー	1986年4月18日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

突然登場する妖坊にやられがち

突然飛び出してくる妖坊は、刀で消せない火炎を撃ってくるのが厄介。

高い動体視力が要求される

ジャンプ中の被弾に注意すべし

忍者同士の戦いとあって、出現する敵はとてもすばしっこく、攻撃を避けるのがかなり難しい。それに加えて、いったんジャンプしてしまうと着地まで方向転換ができなくなるので、滞空中に敵にやられてしまうという場面もよくあった。

No.023 マイティボンジャック

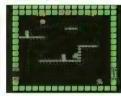
[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
テクモ	1986年4月24日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

扉やアイテムが入念に隠されている

ノーヒントでは絶対にわからない要素が多く、心を折ってくる。

ここが無理ゲー 2

回避しづらい敵が大量に襲いかかる

出現する敵は、みな動きを読みづらく、攻撃を回避しにくい。こちらに攻撃手段がないのもストレスが溜まる。

山のような隠し要素がプレイヤーを苦しめる

このゲームは、とにかく隠し要素が多いゲーム。特殊な条件で床が消えたり、隠しドアが出現するなど、ストレスが溜まる要素が盛りだくさんだ。また敵はトリッキーな動きで襲いかかってくるが、こちらには攻撃手段がない。

No.024 ドラゴンクエスト

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1986年5月27日	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

メモに写しにくい面倒なパスワード

パスワードが長く、写し間違うと再開できなくなってしまう。

わかりやすいシステムが受けた

不朽の名作だが粗もチラホラ…

言わずと知れた国民的RPG『ドラゴンクエスト』の1作目。RPG初心者でも取っつきやすいインターフェース、目をひくデザインなど、名作にふさわしい作りとなっている。しかしゲームを再開させる「復活の呪文」が長いなど、不便な部分もあった。

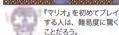
No.025 スーパーマリオブラザーズ2

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1986年6月3日	★★★☆☆	★★★★★	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー

『マリオ』初心者だと厳しい難易度

どのステージも難しい!

『マリオ』を初めてプレイする人は、難易度に驚くことだろう。

前作をやりこんだプレイヤー向け

世界で一番売れたゲームとしてギネスに登録された『スーパーマリオブラザーズ』の続編。全体的にステージの難易度が高く、前作をやりこんだプレイヤーでないと、苦戦を強いられる。毒キノコなど、お邪魔アイテムも追加された。

No.026 魔界村

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1986年6月13日	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

ステージ1から異常に難しい

序盤にもかかわらず、大量の敵が現れて遠距離から攻撃してくる。

ここが無理ゲー 2

最強の雑魚敵レッドアリーマー!!

空中から急降下して襲いかかるレッドアリーマーによって、数々のプレイヤーが命を落とした。

アーケード版からかなり劣化した

ファミコン版の『魔界村』は、アーケードから移植されたものだ。元もと難しい作品だったが、移植したことによって敵の挙動や当たり判定が変わり、さらに難易度が跳ね上がる。また、エンディングのために2周目を強いられる点も鬼畜である。

No.027 スクーン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1986年6月26日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

敵の動きが非常に読みづらい

敵が螺旋を描くように動くため、攻撃を当てづらい。

大量の敵に翻弄されてしまう

潜水艦を操作する横スクロールシューティング。システムは単純だが、出現する敵に大きな問題がある。画面を覆うかのように大量の敵が現れては弾をばらまき、動きも読みづらい。また被弾以外に、人命救助を失敗するとミス扱いになる。

No.028 ソロモンの鍵

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
テクモ	1986年7月30日	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

高度なアクションを要求してくる

移動だけでなく、敵を回避したり、敵の攻撃を防ぐのにもブロックを活用する必要がある。

ここが無理ゲー 2

真エンディングの条件が厳しい

隠しアイテムをすべて集めないと、真のエンディングが見られない。

ブロックを使って迷路をクリアする

ブロックを出現させたり、消したりしてクリアするアクションパズルゲーム。プレイヤーの腕とひらめきを要求されるため、どちらかが欠けると、同じステージを繰り返すことになる。ステージは全部で50あり、だんだんと難易度が上がっていく。

No.029

がんばれゴエモン! からくり道中

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1986年7月30日	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

落ちたら即死のきわどい地形が多い

複雑な地形が多く、油断するとすぐにミスになってしまう。

がんばれゴエモンシリーズの初作品

104面もあるのにセーブなしは厳しい

日本各地の8つの国を巡り、その数104ステージと大ボリュームだが、なんとセーブ機能が搭載されていない。そのうえ面が進むにつれてマップの構造が複雑になっていき、敵の攻撃も激しくなる。また3D迷路は、苦手な人は詰みやすい。

No.030

ワルキューレの冒険 時の鍵伝説

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1986年8月1日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ヒントが少なく目標がわかりにくい

攻略サイトがなければ思いつかないような解法も存在した。

ここが無理ゲー 2

アイテムが8つしか持てない

アイテムは捨てたり、交換することができず、新たに拾うには持っているアイテムを使い切るしかない。

自由度の高いゲームだがヒントが少ない

『ワルキューレ』シリーズの第1作目。全体的にヒントが少なく、攻略に必須なアイテムの入手方法はもちろん、どのアイテムが必要になるかもわかりにくい。またアイテムが最大8個までしか持てず、使い道がわかりにくい点とあわせて煩わしい。

No.031 北斗の拳

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東映動画	1986年8月10日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

雑魚が飛び道具を頻繁に使ってくる

素手に対して、ザコは容赦なく飛び道具を使ってくる。

ここが無理ゲー 2

見分けようのない理不尽なワープ扉

正しいものを選ばないと戻されてしまう扉に、イライラする。正誤は、特定の条件を満たさないとわからない。

拳法家も飛び道具には勝てない

『北斗の拳』を題材にした横スクロールアクション。パンチとキックしか使えないケンシロウに対し、ザコが大量の飛び道具を使って襲いかかってくる。後半になると、シューティングかと思うぐらい飛び道具が増え、手に負えない。

No.032 スカイキッド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1986年8月22日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

復帰を前提にした大量の弾幕

ボタンを連打すると復帰できる分、敵の弾幕が激しい。

若き飛行機乗りをうまく操れ!

復帰が簡単だと思いきや…

飛行機を操作して目標を爆撃し、基地に帰還することが目的。弾に当たると、地面に激突する前にボタンを連打すれば復帰できる。しかし、そのぶん敵の攻撃が激しく、すぐにやられてしまう。また、着陸に失敗するとミス扱いなのも鬼畜。

[メーカー]
ハドソン
[発売日]
1986年9月12日
[難易度]
★★★★★
[良ゲー度]
★★★★★
[理不尽度]
★★★★☆

ゲーム名人を題材にするだけあって難易度は高い

ゲームの内容は、1986年に発売した『ワンダーボーイ』とほぼ同じ。

ここが無理ゲー 1

大量の敵&シビアなステージ

シューティングとばかりに弾を飛ばしてくる敵や、一瞬のミスで即死する地形が待ち受ける。

ここが無理ゲー 2

スケボーがお邪魔アイテム

スケボーを取ると、強制スクロールが始まって逆に不利になる。

ここが無理ゲー 3

攻撃手段がパワーアップアイテム扱い

石斧のアイテムを取らないと、高橋名人は攻撃できない。それまでは、敵の攻撃をひたすら避けるしかない。

原始人姿の高橋名人が恋人のために奮闘する

「ファミコン名人」として一世を風靡した高橋名人を題材にしたアクションゲーム。子ども向けのデザインに反して難易度が非常に高く、心を折ったプレイヤーは数知れない。敵は登場するゲームを間違えたかのように大量の弾をばらまき、高橋名人を亡き者にしようとする。

さらに高度なアクションを要求する地形、パワーアップアイテムなのに取ると逆に不利になってしまうなど、無理ゲーポイントがもりだくさんだ。

No.034 ゴーストバスターズ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
徳間書店	1986年9月22日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

金欠必至のドライブステージ

他の車はランダムに動き回り、とてもじゃないが回避できない。

ここが無理ゲー 2

無駄に長い階段をひたすら登る

最終ステージはひたすらボタンを連打し、階段を登る必要がある。またお化けに接触すると、ミスになる。

お化け退治の前に金欠になってしまう…

ゲームの流れは、現場に車で向かい、お化け退治をしてお金を稼ぐというのもの。しかし、車のステージで蛇行する車にぶつかると罰金になり、現場に向かう前に金欠になってしまう。肝心のお化け退治もストレスが溜まる要素が満載。

No.035 ミシシッピー殺人事件

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ジャレコ	1986年10月31日	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

運ゲーに近い推理を強制される

重要な証言を把握し、メモしておかないと、絶対に詰んでしまう。

ここが無理ゲー 2

理不尽すぎるトラップが満載

落とし穴に落ちると、その場でゲームオーバー。だが、コンテニュー機能は存在しない。

推理ゲーだと思うと痛い目をみる

聞き込みを行って証言を集めることを繰り返すことで推理する。しかし証言をストックできるのは3つまでで、やり直しはきかない。また回避不可能なトラップが大量に用意されているにもかかわらず、セーブ機能がなく、推理どころではない。

No.036 迷宮組曲

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1986年11月13日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

独特な操作性でアクションを要求

プレイヤーの挙動にクセがあり、思うように動かせない。

ここが無理ゲー 2

プレイヤーを苦しめる理不尽な謎解き

先に進む方法を知らないと、エリアが無限ループするなど、理不尽な謎解きが多い。

こんなにかわいいのに難易度は極悪

城内を探索し、お姫様を救うアクションパズル。隠し要素が多く、特定の場所にバブルを当てないと扉が出現しないなど、難易度は高めだ。またバブルは攻撃にも使えるが、斜め上に飛ぶため、操作に慣れないとうまく敵が倒せない。

No.037 元祖西遊記スーパーモンキー大冒険

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バップ	1986年11月21日	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

移動速度と食料と水の概念

移動速度が遅いのに、食料と水が尽きると、ゲームオーバーになる。

天竺に向かってひたすら歩く

天竺にたどり着く前に天国に行くゲーム

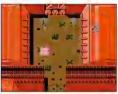
広大なマップを探索し、ワープポイントを見つけ出すのが目的。しかし移動速度が非常に遅く、ワープポイントの場所に関するヒントもない。おまけに食料と水のゲージが尽きると死んでしまい、移動速度と合わせて、終始イライラさせてくる。

No.038

怒

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ケイ・アミューズメントリース	1986年11月26日	★★★★★	★★★★☆	★★★★★

ここが無理ゲー

出現パターンを覚えないと無理!!

敵の攻撃が激しく、パターンを覚えないと話にならない。

油断すると蜂の巣になる

プレイしている方が「怒」状態になる

システムは、『戦場の狼』を踏襲しているが、難易度が段違い。四方八方から敵が現れ、大量の弾をばらまいてくる。しかもアーケード版と比べて、移動速度が非常に遅く、敵の出現位置を覚えなければ回避できない。また攻撃方法も劣化している。

No.039

ドラゴンボール 神龍の謎

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1986年11月27日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

回復手段で運ゲーを強いられる

時間経過とともにライフが減るのにもかかわらず、特定の場所以外、回復の出現はランダム。

ここが無理ゲー 2

さらにライフが減る宇宙ステージ

宇宙ステージでは、さらにライフの減少が速くなる。

ライフとアイテムのシステムが最悪

悟空は、常に腹が減っているのか、時間経過とともにライフが減る。ところがそれを回復するアイテムは、ランダムで出現する。もちろん敵の攻撃を受けてもライフが減るため、攻撃を避けながら、回復が出現することを祈る必要がある。

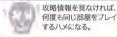
No.040 キャッスルエクセレント

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アスキー	1986年11月28日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

進むルートを誤ると詰んでしまう

攻略情報を見なければ、何度も同じ部屋をプレイするハメになる。

すべての部屋をクリアできるか!?

難しすぎる巨大な迷宮を攻略せよ

100の部屋からなる巨大な迷宮を攻略するアクションパズル。扉と鍵はそれぞれ6種類あるが、開ける順番を間違うと詰んでしまう。また敵に対して、主人公はサーベルで攻撃することができるのだが、射程範囲が短すぎて使えない。

No.041 ZANAC

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ポニーキャニオン	1986年11月28日	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

圧倒的な物量戦を仕掛けてくる

大量の敵が大量の弾を飛ばし、逃げる場所がない。

無数の弾が襲いかかる!

シンプルゆえに難易度が高い

シンプルな縦シューティングだが、出現する敵の量が鬼畜。こちらが攻撃できない左右から敵が現れ、画面を埋め尽くすように弾幕を張る。そのうえ、制限時間以内にボスを倒さないと前のステージに戻されるという鬼畜なステージがある。

No.042 トランスフォーマー コンボイの謎

本当にサイバトロンの次の司令官なの?

トランスフォーマーとは思えない虚弱ぶりに、びっくりすることだろう。

ここが無理ゲー 1

弾が見えにくく当たると一撃死!!

敵の弾があまりに小さく、背景の絵とかぶって、避ける暇もなく被弾してしまう。

ここが無理ゲー 2

無限ループするステージ9

正しいルートを通らないとループする。ヒントはない。

ステージ1からあまりにも難しい

オモチャやアニメで人気の『トランスフォーマー』を題材にした横スクロールアクション。あまりにも難しく、無理ゲーあるいはクソゲーとして名高い作品だ。難易度が高い理由は、操作キャラクターのウルトラマグナスが貧弱すぎる点。敵が猛攻撃をしかけてくるにもかかわらず、こちらは一発当たっただけで死んでしまう。敵の動きはトリッキーで、こちらの攻撃は当たらないうえに、敵と接触してもミス扱いになるので始末に負えない。

[メーカー]
タカラ
[発売日]
1986年12月5日
[難易度]
★★★☆☆
[良ゲー度]
★★★★☆
[理不尽度]
★★★☆☆

【第1章】ファミコンの無理ゲー

No.043

たけしの挑戦状

あまりに難しいため、攻略本を出した出版社に、質問や抗議の電話が殺到したという伝説もある。

ここが無理ゲー 1

常人では解けない理不尽な謎

正解を選択して、実際に1時間ゲームを放置するなど、常識では考えられない謎解きが多い。

ここが無理ゲー 2

どこで間違えたかわかりにくい

誤った行動をとってもゲームが継続するため、正解がわかりにくい。

ここが無理ゲー 3

即ゲームオーバーのハンググライダー

本作最大の難関を誇るステージ。横スクロールシューティングが始まり、鳥に当たると即ゲームオーバー。

[メーカー]
タイトー
[発売日]
1986年12月10日
[難易度]
★★★★★
[良ゲー度]
★★☆☆☆
[理不尽度]
★★★★★

ビートたけしが送る稀代の問題作

タレントのビートたけしが、「今までにない独創的な発想を入れたい」ということで監修したゲーム。画面を切り替えて社長に辞表を出したり、コントローラーのマイクに「うまい」と話しかけるなど、さまざまな斬新な内容が盛り込まれており、攻略情報がなければ絶対にクリアできない。また苦難の果てにエンディングを迎えても、「こんなげーむにまじになっちゃってどうするの」というコメントが現れ、非常にやるせない気持ちが味わえる。

No.044 シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
トーワチキ	1986年12月11日	★★★★★	★	★★★★★

ここが無理ゲー 1

ゲームを進行させる方法が不明瞭

推理ゲームではあるが、あまりにヒントが少ない。町の人から情報を得られるが、無意味なものが多い。

ここが無理ゲー 2

無敵時間がなくすぐに死んでしまう

無敵時間がないため、敵に囲まれると攻撃を受け続けてしまう。

推理ものとしてはあまりにお粗末

推理小説『シャーロック・ホームズ』を題材にしたアクションアドベンチャー。何をすべきかというヒントがまったくなく、攻略に必須のアイテムの場所もノーヒントだ。また探偵なのに、理不尽な難易度のアクションを強要される。

No.045 魔鐘

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1986年12月15日	★★★★	★★★	★★★

ここが無理ゲー

敵が硬すぎて非常に面倒

ザコ敵ですら何度も攻撃しないと倒せないバランス。複数の敵に囲まれた場合、長期戦を強いられる。

ビジュアルやシステムは◎

魔物が守る魔鐘を焼き払おう

敵を倒しながら塔を攻略していくアクションRPG。ザコやボスの体力が異常に高く、アクションRPGなのにあまり爽快感がない。また歩ける地面との境界が曖昧な崖から落ちると、一発でゲームオーバーになる点にもイライラさせられる。

No.046

メトロクロス

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1986年12月16日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

障害物の配置がじつに嫌らしい

ハードル、ネズミ、タイヤといった障害物がところ狭しと配置されており、気が休まらない。

すべてのステージを走破せよ!

トライ&エラーで攻略するしかない

ランナーを操作し、さまざまな障害物を避けながらゴールにたどり着くのが目的。この障害物の配置が非常に嫌らしく、高い反射神経を問われる。また障害物によっては、スタート地点に戻されるなど、悪質な効果を持つものがある。

No.047

レイラ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
デービーソフト	1986年12月20日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

武器と敵の相性がそれぞれ異なる

敵によっては、まったくダメージを与えられない武器もある。

ここが無理ゲー 2

ステージが広すぎて迷いやすい

ステージによっては、広大なマップを歩き回る必要がある。無限ループといった凶悪なギミックも待ち受ける。

かわいい絵柄に騙されるな!!

2人の美少女を操作するシューティング要素が強いアクション。マシンガンや手榴弾など、武器に種類があり、敵によって効果が異なる。また武器は、初期装備以外は回数制限があるため、武器と敵の相性を見極めないと苦戦する。

No.048

時空の旅人

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コトブキシステム	1986年12月26日	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

偉人の性格が違和感しかない

女々しい信長、女にだらしない伊藤博文など、偉人のキャラが酷い。

ここが無理ゲー 2

偉人はキレやすくすぐに殺される…

正しい選択をしないと、すぐに殺されてゲームオーバーになる。だいたい「きりころされました。」と表示される。

偉人の重要な選択を操作する

同名のアニメ映画公開に合わせ発売されたものだが、設定も内容も原作とかけ離れており、名前を借りただけの別モノだ。歴史上の人物に会い、未来を変えようという話なのだが、基本的に「はい」「いいえ」を選択するだけとプレイも単調。

No.049

リンクの冒険

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1987年1月14日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

ラスボスがとにかく強すぎる!

攻撃を避けるのも難しいし、こちらの攻撃を当てるのも難しい。楽に倒せる裏ワザも一応あるが、かっこ悪い。

横スクロールのアクション!

シリーズ内では異色の作品

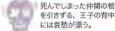
任天堂の大人気シリーズ『ゼルダの伝説』の２作目。アクションに重きを置いた作りになっていて、難易度は高め。とはいえラスボス以外は「頑張ればなんとかなる」レベル。同シリーズの他作品とは仕様が異なるため、賛否が分かれる。

No.050 ドラゴンクエストII 悪霊の神々

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1987年1月26日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

敵が強すぎて頻繁に全滅する

死んでしまった仲間の棺を引きずる、王子の背中には哀愁が漂う。

ここが無理ゲー 2

復活の呪文が難しすぎて涙する

最長で52文字にもなる、ランダムに並んだひらがなの文字列は、メモするのも入力するのも大変だった。

仲間との旅がとにかく楽しかった!

ご存知『ドラゴンクエスト』シリーズの2作目。パーティーや船などの新要素が追加され、面白さが格段にアップした。当時、「ふっかつのじゅもん」に泣かされたという人は多いだろう。また、後半に出てくる敵がかなり強く、全滅することも多かった。

No.051 レリクス 暗黒要塞

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ボーステック	1987年4月10日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

「おまちください」の地獄…

マップが切り替わったり、新しいキャラが出てきたりするたびに「おまちください」と表示される。

ここが無理ゲー 2

もっさりとしたジャンプにイライラ

ジャンプも遅い。おかげでゲームテンポがとにかく悪い。

待たせるだけの改悪作品

パソコンで大ヒットしたタイトルをディスクシステムに移植したものだが、読み込み時間が異常なほどに長い。ちょっと動くたび8秒ほど待たされるため、ストレスが溜まりまくる作品になってしまった。キャラの動きもあまり良くない。

No. 052 高橋名人のBUGってハニー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1987年6月5日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

ブロック崩しが8回も挟まれる

全4ステージだが、各ステージで8回ずつブロック崩しが入る。クリアしないとパスワードが得られない。

ゲームをアニメ化のちゲーム化

人気ゲーム『高橋名人の冒険島』から誕生したアニメ『Bugってハニー』をゲーム化した作品。横スクロールのアクションは楽しいが、要所要所にブロック崩しが挟まれるせいで、面白みが半減してしまう。ゲームを中断できないのも難点。

No. 053 月風魔伝

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1987年7月7日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

バトルに入るたびに装備が外れてしまう

敵とのバトルを行うたび、装備が外れてしまう。また装備を直さなくてはならず、とにかく手間がかかる。

似ているけれどそれなりに工夫も

ナムコの『源平討魔伝』に酷似していることでいろいろと騒がれた作品。しかしオリジナル要素もたくさんあり、ある程度の差別化は図られていた。ただ、コンテニューを諦めないとパスワードを教えてもらえないなど、欠点も少なくなかった。

No.054 ブービーキッズ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
日本物産	1987年7月10日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ステージの数が多く途中から急にムズい

だんだん敵が強くなっていく、というより、途中から急に難しくなる印象。ラストステージはもう道すらない。

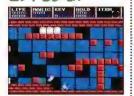
面白いシステムのゲームなのだが…

アーケードゲーム『キッドのホレホレ大作戦』の家庭用移植版。『ボンバーマン』と『平安京エイリアン』を融合させたようなゲームで、敵を穴に埋めて道を拓きながら、宝箱を集めていく。終盤になると急激に敵の動きが速くなり、マップも難解になる。

No.055 ドラゴンスレイヤーⅣ ドラスレファミリー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1987年7月17日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

ダンジョンが難しい! ヒントも少ない

初心者にとっては難易度の高いダンジョン。自分でマップのメモを取っていかないとクリアは難しいだろう。

ここが無理ゲー 2

キャラを選ぶことに気づけるかが問題

キャラごとに特徴があり、進行具合によって切り替えるのがポイント。

キャラの切り替えが鍵と気づけるか

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの4作目。ダンジョンの難易度が高めで、ボス戦で必要なアイテムもなかなか手に入らない。ダンジョンによってキャラを変えると進みやすいが、説明書が不親切で、そのあたりのシステムがわかりにくいのも難点。

No.056 チェスター・フィールド

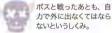
[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ビック東海	1987年7月30日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ダンジョンが難解! ボスに出会えない…

ボスは必ず最下層にいるのだが、マップが無限ループしているため、きちんと道を覚えないと進めない。

ここが無理ゲー 2

脱出するのにもひと苦労

ボスと戦ったあとも、自力で外に出なくてはならないというしくみ。

好きな人は好きな秀作ゲーム

マニア人気の高いアクションRPG。ダンジョンを進んでボスを倒し、次のダンジョンへ行くというシンプルな内容だが、ダンジョンがかなり複雑で、心が折れる。しかし、さまよっているうちにどんどん強くなっていくため、ボス戦は楽勝。

No.057 ボンバーキング

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1987年8月7日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

爆弾をしかけたら一目散に逃げろ!

自分がしかけた爆弾でもダメージを食らう。逃げ遅れるとすぐ死ぬので、急いで反対側に移動しよう。

ここが無理ゲー 2

隠されたアイテムをノーヒントで探す

隠れたアイテムを見つけないと、無限ループで先に進めない。

『ボンバーマン』と思ったら大違い!

『ボンバーマン』の続編とされているが、爆弾を使うこと以外はあまり共通点がない。最も問題なのは、爆弾のダメージを自分も食らうという点。しかも、しかけてから爆発するまでの時間がとても短く、とにかくすぐに逃げないと自爆してしまう。

No.058 聖闘士星矢 黄金伝説

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1987年8月10日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1
強くなる方法がわかりにくい

「コスモ」があると強くなるのだが、どうやったら増やせるのかがわかりにくい。「病院」の使い方も難しい。

ここが無理ゲー 2
ザコとのバトルもなかなか勝てない

ザコ敵がかなり強め。しかし倒していかないと、終盤が厳しくなる。

システムは良いが説明が足りない!

当時、アニメで絶大な人気を誇っていた『聖闘士星矢』をゲーム化した作品。アニメの最初からのストーリーをなぞっていく。しかしゲームのシステムが説明書に詳しく書かれておらず、強くなる手段がわかりにくい。ザコ敵にも苦戦するありさま。

No.059 エルナークの財宝

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
トーワチキ	1987年8月10日	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1
動きが遅くアクションが難しい

キャラの動きがもっさりしていて遅い。それでいて当たり判定がシビアで、すぐにやられてしまう。

ここが無理ゲー 2
性格を操作するのが難しすぎる

アイテムを取ると、性格ゲージが変動するしくみだった。

「性格ゲージ」が足を引っ張る

謎解き要素を盛り込んだアクションゲームだが、とにかく難しい。謎解きにはろくにヒントも与えられない。「性格ゲージ」という独自のシステムを導入したのは良かったが、ゲージ操作をミスするとラスボスにどうやっても勝てなくなってしまう。

No. 060

アラビアンドリーム シェラザード

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カルチャーブレーン	1987年9月3日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

……ここが無理ゲー……

何よりも大切なのはお金集め!

何をするにも金がいる。攻略に必要なアイテムも、お金を集めて購入するしくみだ。ザコと戦いまくって貯めよう。

金さえあればサクサク進められる

主人公の魔法使いを操作して、時空を超えて悪の魔法使いを倒しに行く。一応、アクションRPGとされているが、レベルが上がるのはシナリオが進むタイミングに限られていて、ほとんどアクションで進んでいく。終始、金集めで終わる。

……ここが無理ゲー……

マップが広大すぎて覚えるのは無理!

3Dのマップがとにかく広い。行った場所と行っていない場所を覚えるのは至難の業。

『真・女神転生』の原点になった作品

大人気シリーズの元祖とも言えるタイトルで、「仲魔」や「悪魔合体」などのシステムを生んだ。今でも人気の高い名作だが、マップが広すぎたせいで、難易度が上がりすぎた印象。方眼紙に書き込んだ自作マップを手に、攻略に挑んだ人も多かった。

No.062

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1987年9月25日	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

『グラディウス』より難しくなった!

全体的に難易度が高く、ボスまでたどり着くのが大変。おまけに終盤のボスは強すぎて、全然倒せない。

見た目が怖い巨大ボスが登場

アーケードとは少し違うが人気作

アーケードの移植作品だが、完全移植ではなく、オリジナル要素が多かった。とはいえ、コナミのシューティングの金字塔『グラディウス』よりもオプションが増え、グラフィックも進化している。そのぶん敵が強くなり、難易度がアップした。

No.063

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
タイトー	1987年9月25日	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★

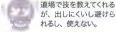
ここが無理ゲー 1

ヒントがなさすぎて目的がわからない

どこへ行くべきか、何をしたら良いのか、誰と話せばいいのか、ヒントが少なすぎる。

ここが無理ゲー 2

必殺技はほとんど役に立たない

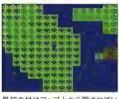
道場で技を教えてくれるが、出しにくいし避けられるし、使えない。

説明が足りない不親切なRPG

キョンシーが登場する大ヒット映画『幽幻道士』をモチーフにしているが、原作とはほとんど関係のないストーリーが展開される。基本的にはRPGだが、先に進むためのヒントを誰も教えてくれないため、やることがわからず行き詰まる。

No.064 星をみるひと

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ホット・ビィ	1987年10月27日	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

最初の村までですらたどり着けない

最初の村はマップ上から隠されている。説明書には一応書いてあるが、読まないとまず気づけない。

ここが無理ゲー 2

「にげる」コマンドが存在しない!

戦闘からは逃げられない。勝つか、全滅するかの2択だ。

世界観を理解するのに時間がかかる

説明書を読まない人は一生クリアできないであろう作品。設定が難しく、説明が不親切なため、開始5分で絶望を味わうこともある。もっとも、説明書を読んだところで、路頭に迷う人も少なくない。場合によっては完全に行き場を失ってしまう。

No.065 ロマンシア

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東京書籍	1987年10月30日	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

原因不明の詰みが多数存在

やってはいけないことをやってしまうと、先に進めなくなる。いつ間違ったのかを理解するのも難しい。

ここが無理ゲー 2

セーブ機能がなく最初からやり直し

どうにも進めなくなってしまったら、最初からやり直すしかない。

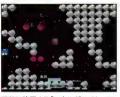
初見でクリアは絶対に無理!

『ドラゴンスレイヤー』シリーズの3作目だが、難易度の設定がおかしい。触ってはいけないもの、入ってはいけない場所などが多数存在するが、誰もそのことを教えてくれない。何周もやり直して、トライ&エラーを繰り返し、進めていくしかない。

No.066 アルテリオス

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
日本物産	1987年11月13日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

「エネルギー」がすぐになくなる

武装に使用する「エネルギー」は、ワープホールでの移動の際にも消費する。おかげですぐに足りなくなる。

何もかもが理不尽すぎる

宇宙空間を舞台にしたシューティングRPG。実験に巻き込まれて死にかけた主人公が、なぜかサイボーグに改造され、悪を倒しに行くというストーリーだ。設定も理不尽だが、セーブにお金がかかるなど、システムもかなり理不尽。

No.067 スター・ウォーズ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1987年12月4日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

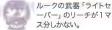
ここが無理ゲー 1

初見殺しの意地悪マップ構成

後半になると、狭い足場や複雑なコースなどが多数登場する。繰り返し挑戦して覚えるしかない。

ここが無理ゲー 2

「ライトセーバー」が短すぎる!

ルークの武器「ライトセーバー」のリーチが1マス分しかない。

アクションもバトルも難しい!

誰もが知っている映画をゲーム化したものだが、シナリオが簡略化されており、原作を観た人からすると違和感を禁じえない。また、後半は、コースをしっかり理解しないと進めない。とはいえ、原作人気もあってか、それなりにファンは多い。

No.068 ドラゴンスクロール 甦りし魔竜

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1987年12月4日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

住人は攻撃して情報を吐かせる

住人に触れるとダメージを食らう。話を聞くには、攻撃して吐かせる。

ここが無理ゲー 2

マップは広大だがほとんど無意味

マップは広いのに、何も手に入らないダンジョンなど、意味のない場所がありすぎて、残念な気持ちだけが募る。

敵だらけの世界をノーヒントで進む

復活した悪い竜を倒すため、主人公が冒険の旅に出るというアクションRPG。目に映るものはすべて敵で、住人から話を聞くにも攻撃して聞き出す必要がある。謎解きに対して、ヒントが少なすぎるのも難点。無駄なしかけも多い。

No.069 トップガン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1987年12月11日	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ただただ難しいシューティング

ミサイルに当たると一撃で死ぬ。敵が強いため、クリアが難しい。とにかく練習を積んで、上達していくしかない。

リアルなシューティング!

一撃必殺のミサイルはズルい!

同名の映画をモチーフにした、1人称視点のシューティングゲーム。面白いことは面白いのだが、進んでいくうちに敵が強すぎて、先に進めなくなってしまう。一撃でやられてしまうミサイルをバンバン撃ってくるボスに、殺意を覚える。

No.070

ロックマン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1987年12月17日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

シリーズ屈指の難易度に脱落者続出

アクションが難しく、初見でクリアするのはほぼ無理だろう。動くリフト、狭い足場に何度も泣かされる。

倒した敵の武器が手に入る!

楽しいけれどもすごく難しい

大人気シリーズ『ロックマン』の第1作目。横スクロールながら上下にも移動するフィールドや、倒したボスの武器が使えるようになるなどのシステムは、この作品からずっと踏襲されている。しかし、アクションそのものがとにかく難しい。

No.071

ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1987年12月22日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

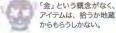
ここが無理ゲー 1

敵が強いわりに経験値が低い

途中からザコ敵が急に強くなるが、経験値が「1」しかもらえない。敵の強さと経験値は無関係なのだ。

ここが無理ゲー 2

アイテムは地蔵から入手する

「金」という概念がなく、アイテムは、拾うか地蔵からもらうしかない。

原作の人気は高かったのに…

人気マンガ/アニメのゲーム化作品。日本中を旅して悪い妖怪を倒していくというRPGだが、ザコ敵が強く、ボスの前に心が折れる。さらに、「調べる」というコマンドがあるものの、どこで使っても何も起きないという意味不明な仕様だ。

No.072 仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1988年2月3日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

「金がすべて」という疑問の残る設定

面をクリアするには、序盤で2万円、終盤では20万円もかかる。他のライダーを仲間にするにも金が必要。

ここが無理ゲー 2

敵が強すぎてザコ相手にも苦戦

敵の強さがランダムなせいで、絶対に倒せないレベルの相手も登場する。

ヒーローが金を集めてまわる

デフォルメされたライダーがかわいいアクションRPG。しかし、先に進むのに金がかかるという、謎システムがプレイヤーを困らせる。しかも、敵を倒してもらえるお金は微々たるもの。効率良く稼ぐには、賭博に手を出すしかない。

No.073 鉄腕アトム

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1988年2月26日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

ジェット飛行しづらいイヤな地形ばかり

いやらしい地形が多く、横に3連続ジャンプしないとできない「ジェット飛行」が出しにくい。

ウランがなくなるとゲームオーバー!

シンプルなアクションだが…

同名アニメをゲーム化した作品だが、内容もキャラもオリジナル性が強い。よく作り込まれていて操作性も悪くないが、ライフの設定がわかりづらかったり、「ジェット飛行」のコマンドが妙に難しかったりと、ちょっとストレスが溜まる内容だ。

No.074 ゴルゴ13 第一章神々の黄昏

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ビック東海	1988年3月26日	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

動きが独特でアクションが難しい

ゴルゴが思ったほど軽快に動かない。弾数に制限があるのも難点。基本はキックで敵を倒す。

原作ではおなじみのお色気シーンも!

ゴルゴって思ったよりのろい

基本はアクションだが、特定の場所に行くとシューティングが始まる。濡れ場シーンになったときの「こどもはBボタン」というセリフでも知られる人気作だ。しかし、敵に囲まれてもゆうゆうと歩いているゴルゴにはイライラする。

No.075 ジーキル博士の彷魔が刻

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東宝	1988年4月8日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

ジーキルモードで攻撃が当たらない

ジーキル博士はステッキで攻撃するが、なぜか蜂しか倒せない。

ここが無理ゲー 2

ゲームオーバーの条件がわかりにくい

ハイド氏に変身している状態で進みすぎると死ぬが、そのことは誰も教えてくれず、説明書にも書いていない。

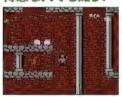
なぜロンドン市民に狙われるのかは謎

小説が元ネタ。結婚式場へ向かうジーキル博士を、ロンドンの市民が襲ってくる。攻撃を受け続けてストレスが溜まると、博士がハイド氏に変身してしまう。ストレスを解消すると元に戻る。設定は面白いが、難易度が噛み合っていない。

No.076 カイの冒険

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1988年7月22日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

アクションが得意な人でも難しい

本編クリア後のスペシャルステージは、とにかく難易度が高い。コンプリートするのは至難の業だ。

『ドルアーガの塔』に繋がる物語

カイを操作してギルと世界を救え!

人気ゲーム『ドルアーガの塔』の前日譚で、救出される側だった女性・カイが主人公。ステージは100面まであるが、ストーリーとしては60面で終了する。ただ、必ずバッドエンドになってしまうのが難点だ。しかも、後半の難易度はかなりのもの。

No.077 エイト・アイズ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
セタ	1988年9月27日	★★★★★	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

鷹との連携ができないと進めない

キャラが弱すぎるため、アクションがかなり難しい。鷹をうまく利用するのがポイント。

ここが無理ゲー 2

妙に難しすぎる謎解きが挟まれる

ラスボスを倒しても、謎を解かないとクリアにはならない。

殺人的難易度だが人気は高い

『悪魔城ドラキュラ』に酷似した世界観のゲームだが、主人公が鷹を連れているのが特徴。あまり強くない主人公に代わり、鷹が敵を攻撃したり、押せないボタンを押しに行ったりしてくれるのだ。超難解な謎解き要素も盛り込まれている。

No.078

そのアクション性の高さと、鬼畜すぎる難易度でカルト的人気を誇るアクションゲーム。

被ダメ時の処理が優しくない!

ダメージを受けたときの無敵時間が短く、ノックバックもするため、敵に囲まれるとなすすべがなくなる。

ここが無理ゲー 3

最強の雑魚敵“鳥”の恐怖!

高速で飛んでくる鳥。ぶつかれば3ダメージもくらう、最強の雑魚敵。

ここが無理ゲー 2

雑魚がすぐに復活してくる!

雑魚敵は倒しても、画面がわずかにずれただけで復活し無限ループ化も。

ここが無理ゲー 4

最終ステージの心を折る仕様

最終6面は6-1から6-4まで通してクリアしなければならない。ラスボスに負けるとまた6-1からやり直しとなる。

難しい分だけ達成感も大きい!

充実したビジュアルシーンと、壁に貼り付くという特徴的なシステム、抜群のBGM、そして、破格の難易度で、多くのプレイヤーの胸にその名を刻んでいる怪作。攻撃モーションにあるわずかな硬直時間と、無敵時間の短さ、そしてノックバックという要素が混ざり合い、恐ろしくスリリングな戦闘を味わえる。ちなみに、コンティニューは無制限。何度も死ぬことを前提に作っているとしか思えないが、その分、クリアしたときの達成感も大きい。

[メーカー]
テクモ

[発売日]
1988年12月9日

[難易度]
★★★★☆

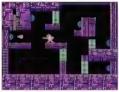
[良ゲー度]
★★★★☆

[理不尽度]
★★★★☆

No.079

ロックマン2 Dr.ワイリーの謎

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1988年12月24日	★★★★☆	★★★★★	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

特定の武器しか効かない4面ボス!

ワイリーステージ4面のボスである、5つの砲台は、「クラッシュボム」でしか破壊することができない。

ここが無理ゲー 2

特定の武器しか効かないラスボス!

ラスボスも「バブルリード」でしかダメージを与えられない。最後の最後まで初見殺し仕様となっている。

難しすぎるワイリーステージ!

『ロックマン』シリーズ屈指の名作と名高い、第2作目。エアーマンの竜巻攻撃が避けられないとか、良質なBGMが注目されがちだが、やはり鬼門となるのはワイリーステージだ。初見殺しと、プレイヤーの心を砕くギミックが満載だ。

No.080

ワギャンランド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1989年2月9日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

ノルマと制限時間に苦労するしりとり

ノルマがあるため、速く勝ちすぎてはいけないが、時間制限もあるという、微調整が求められるラスボス戦。

ラスボス戦までは名作アクション!

ボス戦が「しりとり」か「神経衰弱」という、斬新なシステムが話題になった、横スクロールアクション。ラスボス戦までは、非常にバランスの良いゲームなのだが、ラスボス戦のしりとりだけ、ノルマと制限時間があるという鬼仕様だ。

No.081 ファミコンジャンプ 英雄列伝

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1989年2月15日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

所持アイテムの個数制限!

同じアイテムは1つまでしか所持できないので、回復アイテムを持てる数に限りがあった。

ここが無理ゲー 2

40字という長過ぎるパスワード

ファミコンのソフトに付きまとうパスワード問題。本作も、パスワードが40字と長く、間違えやすかった。

擦り合わせのないカオスすぎる世界観

孫悟空やキン肉マン、ケンシロウといった、ジャンプのキャラクターたちが登場するクロスオーバー作品。しかし、世界観を統合する気はまったくなかったらしく、かなりカオスな内容。原作とまったく違うイベントも多々ある。

No.082 ローリングサンダー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1989年3月17日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

突然現れた敵の攻撃で即死

突然ドアから出てきて銃を放つ敵たち。食らうと2ダメージ。主人公のHPも2ダメージ。どうしようもない。

ここが無理ゲー 2

エンディングは2周目のクリア後!

エンディングを見るためには、難易度の上がった2周目をクリアしなければならない。

再現度の高い優秀な移植版!

ナムコがリリースしたアーケードゲームの移植版。キャラの動きがなめらかで、FCのスペックを考えるとかなり高い再現度を誇る。とはいえ、本家の難易度もそのまま再現されており、ノーコンティニュークリアは不可能な鬼難易度だ。

【第1章】ファミコンの無理ゲー

No.083 シャドウゲイト

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コトブキシステム	1989年3月31日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

ひとつのミスが死に直結する

行動を間違えると、変な説明が出てゲームオーバー。松明を使うと、自分が燃え始めると誰が思うだろうか。

ここが無理ゲー 2

すぐ死ぬくせにヒントが少ない!

ヒントが少なく、いろいろなことを試すしかない。しかし、試したら高確率で死に至るのである…。

主人公の死に様を楽しめる人向け

勇者を名乗る主人公を操作し、魔王の住む城「シャドウゲイト」に乗り込む、アドベンチャー。非常に自由度が高く、さまざまな行動を取れるが、だいたい死ぬという、いわゆる「死にゲー」である。一度も死なずにクリアできれば豪運の持ち主だ。

No.084 マインドシーカー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1989年4月18日	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

本当に超能力がないとクリア不可

絵柄当てゲーム。超能力要素はほとんどなく、やることはただカードを選ぶだけ。分の悪い運ゲーでしかない。

超能力を開発する斬新なゲーム…

遊ぶことで、プレイヤーの超能力を開発するという売り文句のゲーム。だが、実際はただの運ゲーの連続で、ゲーム性もくそもないアドベンチャーゲームである。本当に超能力に目覚めない限り、ノーコンティニュークリアは不可能だろう。

No.085 HOLY DIVER

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1989年4月28日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ノックバックによる落下死が付きまとう

最終ステージにいる、壁についた顔。足場の悪い場所で出てくるため、ノックバックによる落下死が多発する。

ここが無理ゲー 2

わずかな足場での戦いを強いられる4面

4面のボスも落下との戦いだ。わずかな幅しかない足場で戦うことになるため、ノックバックで即落下する。

ノックバック距離と無敵時間が…

魔法の世界が舞台の、横スクロールアクションゲーム。攻撃の射程が長く、操作性も良いと、良ゲーの雰囲気が漂うこのゲームだが、ノックバック距離の長さと、無敵時間の短さが難易度を跳ね上げている。穴のあるエリアは地獄でしかない。

No.086 ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コトブキシステム	1989年7月14日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

敵を倒してもレベルが上がらない

ザコ敵を倒しても手に入るのはお金のみ。戦闘しても、体力を無駄に消耗するだけとなる。

ここが無理ゲー 2

終盤の鬼畜エンカウント率

終盤のエンカウント率は鬼のように高く、イライラが募る。

ザコ敵戦でストレスが溜まる

なぜか経験値という概念がないRPG。レベルを上げるには、「きぼうのかけら」を手に入れるしかないのだが、ザコ敵はこれを落とさないので、レベル上げができないのである。そのわりにエンカウント率が高く、ストレスが溜まっていく。

No.087 美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1989年7月25日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

小料理屋を覗いてゲームオーバー

小料理屋を覗こうとすると警察が現れ、「たたかう」「にげる」「じゅもん」の選択肢が出現。どれを選んでも死ぬ。

ここが無理ゲー 2

漁師に酒をあげてゲームオーバー

アンコウ漁の名人と海に行く途中、名人に酒をねだられ、そこであげすぎるとゲームオーバーになる。

ファミコン史上屈指のクソゲー

人気マンガが原作のアドベンチャーゲーム。不可解な言動と、意味不明な選択肢、理不尽な初見殺しの数々で、ある意味原作を再現していることが有名な、FCを代表するクソゲーである。特に、第1話のアンキモのくだりは常軌を逸している。

No.088 バルダーダッシュ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
データイースト	1990年3月23日	★★★★☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

エンディングは4周目クリア後!

4周してはじめてクリアというトンデモ仕様。もちろん、周回数が増えるごとに難易度は上がっていく。

シンプルだが奥深いパズル!

アクションとパズルの融合!

穴を掘り進めて、宝石を集めていくパズルゲーム。横スクロールアクションでもあり、落ちてきた岩や、敵に当たるとゲームオーバーとなる。パズルの難易度がかなり高いうえに、全クリのためには4周しなければならないという厳しさ。

No.089 ファイナルファンタジーIII

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
スクウェア	1990年4月27日	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

セーブ不可! 長過ぎるラスダン

多くのプレイヤーにトラウマを刻んだ、ラスダン。セーブなしで、ラスボス含め、計6体のボスと戦うことになる。

FFシリーズの基礎となった傑作

ジョブチェンジシステムと、驚きのストーリー展開、幻想的なBGMと、シリーズの礎を築いた傑作。ただし、一部のダンジョンが長すぎ、たびたび親の目と戦うはめになる。なかでも、ラスダンは子ども泣かせのボリュームである。

No.090 キャッスルクエスト

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1990年5月18日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

シンプルに難易度が高い!

マップごとにあらかじめ配置が決まっており、後半は常に最善手を選ばないとクリアできない難易度になる。

ファンタジー風の将棋パズル

将棋やチェスといったボードゲームと、RPGを融合したゲーム。キャラクターを互いに、1体ずつ動かし、ぶつかったら戦闘に突入するといった内容。ただし、使えるキャラクターは全マップ固定で、レベル上げなどの要素はない。

No.091 2010 ストリートファイター

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1990年8月8日	★★★★★	★★★★★	★★★★★

ここが無理ゲー 1

独特な操作方法に苦戦する序盤

独特な操作に慣れるまでは、かなり苦戦することになる。

ここが無理ゲー 2

やけに急かさせるステージ移動

ボス戦後は10秒以内に次へ移動しなければならない。そのため、アイテムを回収する余裕がない。

アクションゲームと格闘ゲームの融合

「ストリートファイター」の名を冠しているが、格ゲーの『ストリートファイター』とは何ら関係がない。そもそも近未来が舞台でストリート要素もない。横スクロールアクションに格ゲーを混ぜた独特な操作性で、慣れるまではかなり苦労する。

No.092 ドラえもん ギガゾンビの逆襲

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エポック社	1990年9月14日	★★★★★	★★★★★	★★★★★

ここが無理ゲー 1

装備アイテムが宝箱からのみ出現

装備アイテムはショップでは買えず、すべて宝箱から回収しなければならない。取り逃すとしばらく苦労する。

ここが無理ゲー 2

ネズミが出ただけで戦力が激減!

原作の設定どおり、敵にネズミがいるとドラえもんが動けなくなる。

原作ファンにはたまらない傑作!

『ドラえもん』を原作としたRPG。それまでに公開された劇場アニメの敵キャラたちが各ステージのボスとして登場する。原作をうまくRPGに落とし込んだ設定と、シナリオが魅力だが、ザコに混じるネズミのせいで難易度がおかしなことになった。

No.093 ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1990年9月28日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

8ボス攻略後の?ステージが難しい

8ボスの全撃破後、再びのその内の4面に挑むことになる。即死ギミックが増え、難易度は格段に上がっている。

今回は8ボスとの戦いが鍵となる!

前作からバランス調整が施された…?

前作で難しすぎたためか、ワイリーステージがかなり簡単になった本作。ならば楽勝かと思いきや、反対に8ボスが強化され、特殊武器の弱体化、「?」ステージの登場も相まって、ワイリーステージに行くまでが厳しくなっている。

No.094 暴れん坊天狗

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
メルダック	1990年12月14日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

背景かと思いきや大ダメージ

高層ビルから発されている光線や雷など、一見すると背景のもので、大ダメージを受けるという罠。

ここが無理ゲー 2

2面のボスの攻撃がえぐい!

2面のボスは、攻撃モーションが速く、即死級の威力を持っている。奇抜な見た目に油断してはいけない。

シュールすぎる世界観が魅力?

天狗のお面がニューヨークの街を駆け巡り、ビルを破壊する光景がシュールな横スクロールシューティング。背景かと思いきや罠だったり、ボスの攻撃が強すぎたりするが、ストーリーやゲームデザインの奇抜さの方が気になってしまう。

No.095 まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1991年3月21日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

セーブするのにアイテムが必要

セーブするためにはショップで売ってるアイテムを使わければならない。しかし、セーブ用のアイテムはかなり高額。

ここが無理ゲー 2

ボス戦はアイテムが使えない!

アイテムを使って進めていくゲームなのだが、ボス戦はアイテム使用不可という理不尽さ。しかも、ボスが強い。

アイテム使用前提の難易度調整

人気マンガが原作の横スクロールアクション。ステージクリア後にショップでアイテムを購入できる点が特徴で、アイテム使用前提の難易度調整となっている。しかし、ボス戦では肝心のアイテムが使えないなど、理不尽な点も多々あった。

No.096 ドラゴンズレア

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
EPIC・ソニー	1991年9月20日	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

キャラが大きくて当たり判定がでかい

主人公の動作もさることながら、キャラが大きく、当たり判定領域が大きすぎるのも大きな問題点だ。

ここが無理ゲー 2

武器を使うとHPが減っていく

武器で攻撃するだけでHPが減っていく謎仕様のおまけ付き。

動きは滑らかだが操作性は最悪

海外製ゲームの移植版。カートゥーンアニメ調のグラフィックが特徴で、キャラは非常に滑らかに動く。しかし、そのせいで、主人公の動作がどれもワンテンポ遅く、難易度を上げている。敵や罠の配置の初見殺しも多く、心が折れる。

No.097

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サン電子	1991年9月20日	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

鬼門となる水中ステージ!

水中でのキャラの制御がかなり難しい。そのせいで、水中ステージのボスが作中で最強ボスと言われるほど。

奇抜な世界観と高いゲーム性!

シュールな世界観が特徴の横スクロールアクションゲーム。FC後期のゲームであり、奇抜なゲームデザインに反して、グラフィックやBGMのクオリティは高い。難易度もやりごたえのあるもので、なめてかかると痛い目を見ることになる。

No.098

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1991年10月12日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

戦士部隊だけの2章が山場!

使い勝手のよくない「戦士」だけの部隊で進めないといけない2章は、非常に難易度が高い。

ここが無理ゲー 2

使えない必殺技のオンパレード!

HPを消費して使う必殺技は、どれも使えないものばかり。

キャラゲーの枠を超えた名作RPG!

カードダスシリーズを原作としたRPG。グラフィック、BGM、シナリオのどれもが一級品の傑作。特に1～3章は、騎馬、戦士、法術の各部隊だけに焦点を当てるという斬新な内容になっている。ただ、それが無理ゲーの要因でもあるのだが…。

No. 099

ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ヨネザワ	1991年12月13日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

問題文の再確認は不可能!

解答ボタンを押すと、問題文が選択肢に切り替わってしまい、改めて問題文を確認することができない。

ここが無理ゲー 2

正解するまで答えがわからない!

答えを間違えたときに、正解を教えてくれない上、COMが答えたときも、答案がわからないまま進む。

友だちとわいわい遊ぶためのゲーム

TBSで放送されていたクイズ番組がモチーフのクイズゲーム。同梱されている周辺機器を利用することで、最大6人でわいわいプレイできる。一方、1人プレイだと、問題文を全部聞く前に必ずCOMが答えるので、シビアな戦いを強いられる。

No. 100

ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ユタカ	1991年12月29日	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

カプセル怪獣がボス戦で使えない!

重要な回復要因である「カプセル怪獣」が、ボス戦で使えない。

ここが無理ゲー 2

トラウマ必至のエースロボットバグ

ラスダンの後半でエースロボットを倒すと発生し、強制的にエリア1に戻される。トラウマ級のバグだ。

改悪に次ぐ改悪でクソゲーと化す

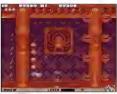
シリーズ第3弾。前作が良作だっただけに、期待を集めていたが、フタを開けるととんでもないクソゲーだった。最大の問題点は戦闘システムのひどさ。高すぎる回避率と、必殺技とカプセル怪獣の改悪で、最悪のプレイ感が実現した。

[第2章]
スーファミの
無理ゲー
死ぬ前にクリアしたい
200の無理ゲー
ファミコン&スーファミ編

No.001 パロディウスだ！～神話からお笑いへ～

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1990年4月25日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ボス戦のバランスが悪い！

3面のボス戦では赤カプセルがひとつも出ないので、ミスが命取りとなる。

ここが無理ゲー 2

装備を強化すると難しくなっていく！

装備を強くすればするほど、難易度が上がる仕様のため、装備の強化を控えながら進めなければいけない。

見た目とは裏腹な鬼畜シューティング

『グラディウス』シリーズのパロディをふんだんに詰め込んだ、おふざけシューティング。しかし、そのゲームデザインに反して、難易度は非常に高い。また、元がアーケードゲームだったために、ハードの性能上、処理落ちが多いのも難点。

No.002 ボンバザル

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コトブキシステム	1990年12月1日	★★★★☆	★★★★☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

行き先がわからないワープ足場

ワープする足場は乗ってみないと、どこに飛ばされるかわからない。地雷の上に飛ばされて即死ということもある。

ここが無理ゲー 2

クリアできないステージがある！

80面ははなからクリア不可能というゲームデザインになっている。とある方法を使えばクリアできるのだが…。

理不尽なゲームデザイン！

SFC初のパズルゲーム。1面から100面の中にある、クリアできないステージを見つけて、応募するとプレゼントがもらえるというキャンペーンのため、本当にクリアできないステージが用意されている。初見殺しも満載となっている。

No.003

アクトレイザー

アクションとシミュレーションの2つの要素を併せ持った名作。

神様として人類を魔の手から救え!

ここが無理ゲー 1

ジャンプ動作の制御が難しい!

ジャンプ中は上昇中しか攻撃が出せない仕様。落下地点の調節も難しい。

ここが無理ゲー 2

唯一の強ボスラフレシア

ボスの中で唯一強い「ラフレシア」。破壊不可能の触手はトラウマもの。

ここが無理ゲー 3

ミスした者の心を折る仕様!

ミスした際の再開地点がかなり前となるうえに、消費したMPは戻らない。ボスが弱いことが不幸中の幸いか…。

ここが無理ゲー 4

セーブデータはひとつまで!

セーブデータはひとつまでしか作れず、兄弟や友だちがうっかり、上書きセーブしてしまうなんてことも。

動作の制御が難しいアクションパート!

悪魔サタンに支配された世界で、人類を繁栄させるために悪魔と戦うゲーム。シミュレーションパートで人類を繁栄させ、アクションパートでは、人類から得た信仰心を使って悪魔と戦っていく。斬新なシステムで、おもしろいゲームなのだが、いかんせんアクションパートが難しい。操作性が独特で、特にジャンプの制御が難しく、また、キャラが大きいのでダメージ判定がシビア。被ダメージ時の無敵時間も短く、道中で何度も死ぬはめになる。

[メーカー]
エニックス

[発売日]
1990年12月16日

[難易度]
★★★☆☆

[良ゲー度]
★★★★☆

[理不尽度]
★★☆☆☆

No.004 SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンプレスト	1990年12月29日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

死角から飛び道具で攻撃される恐怖!

第6話はステージが暗く、視界が狭くなっている。暗いエリアから、突然攻撃が飛んでくる恐怖が付きまとう。

ここが無理ゲー 2

操作方向が逆になる泡攻撃!

ラスボス、ネオダークブレインの泡攻撃を喰らうと、操作方向が逆になる。非常にやっかいなワザだ。

道中とボスのバランスが最悪!

ウルトラマン、仮面ライダー、ガンダムを切り替えて操作しながら戦うアクションゲーム。どの敵も視界に入ったそばから、射撃してくるので、常に気を張っていなければならない。一方、多くのボスがゴリ押しで倒せると、バランスは悪い。

No.005 ダライアスツイン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
タイトー	1991年3月29日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

中ボスラッシュのステージL

中ボスが続々と出現して波状攻撃をしかけてくる。右下が安全地帯だと知らなければ、どうしようもない。

ここが無理ゲー 2

武器の切り替えアイテムが少ない!

攻撃を切り替えるためのアイテムが、全ステージを通して、2回しか出てこない。取り逃すと苦戦を強いられる。

武器の切り替えで大きく変わる難易度

シリーズ初の家庭用ゲーム機専用タイトル。メイン武器が「ウェーブ」と「ナパーム」の2種類用意されているのだが、ウェーブの方があらゆる面で強い。しかし、初期設定はナパームになっており、3面でアイテムをとるまで切り替えられない。

No.006 ドラッケン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コトブキシステム	1991年5月24日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

当たったら即死の城門を守る鮫

ホドケン城の周囲に住みついている人喰いサメに触れると、食べられてしまい、ゲームオーバーとなる。

ここが無理ゲー 2

明らかに勝てない強すぎる敵

日が暮れてくると、星座がモンスターに変化して襲ってくるのだが、序盤では到底勝てない強さになっている。

多すぎる初見殺しとシュールなBGM

フランスのインフォグラム社から発売されていたRPGの移植版。突如、強力なモンスターが襲ってきたり、触れると即死になるギミックがあったりと、初見殺しの要素が満載。また、BGMが独特で、シュールな世界観となっている。

No.007 ガデュリン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
セタ	1991年5月28日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

クリティカルの倍率がおかしい!

クリティカルヒットのダメージ倍率が最大で12倍という、バランスの崩れっぷりが、プレイヤーを困惑させた。

即死の恐怖と常に隣り合わせ!

人気SF小説が原作のRPG。『ドラゴンクエスト』タイプの、オーソドックスなシステムなのだが、クリティカル攻撃の倍率がおかしい。最大で通常の12倍のダメージという設定で、敵味方問わず、即死となる。常に祈りながら戦うこととなるのだ。

No. 008

機動戦士ガンダムF91 フォーミュラー戦記0122

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1991年7月6日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

弱いのに突撃して倒れていく味方たち

味方機は操作できず、敵に向かって勝手に突っ込んでいく。味方よりも先に敵に接近し、倒していく必要がある。

ここが無理ゲー 2

具体的な数値がなくわかりづらいバトル

ダメージや命中率などが表示されないので、感覚的に戦うしかない。

ガンダム1機で敵軍を殲滅せよ!

ガンダムF90（終盤はF91）を操作し、敵軍を全滅させればステージクリア。敵よりも味方が厄介で、味方機は弱いうえに自動で敵軍に突き進んでいき、やられてしまう。味方機が全滅するとゲームオーバーなので、その前に敵を殲滅するしかない。

No. 009

スーパーR-TYPE

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1991年7月23日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

撃墜されたらステージの最初から!

ミスするとステージ開始地点に戻される。長いステージだとキツい。

ここが無理ゲー 2

処理落ちが激しくて操作がしづらい

スーパーファミコンの性能的に厳しいところがあるのか、処理落ちが頻繁に起こり、プレイの妨げになってしまう。

1ミスが命取りの硬派なゲーム

アーケードで稼働していた『R-TYPE II』の移植作。元もとは非常に難易度が高かったが、移植されるにあたって少しマイルドに調整された。しかしミスすると問答無用でステージの初めに戻されるといった硬派な面もあり、初心者には難しい。

No.010

2段ジャンプや魔法を駆使しないと倒せない位置にいる敵も。

ここが無理ゲー 1

宝箱のために危険に飛び込め!

穴やダメージ床へ飛ぶと出現する宝箱が多数。2段ジャンプを駆使しよう。

ここが無理ゲー 2

真エンディングへの道のりが遠い!

シリーズの伝統として、2周クリアしないと真のエンディングは見られない。

難しいけど面白い名作アクションゲーム

歯応えのあるアクションゲームで定評のあるカプコン作品の中でも、特に難しいことで有名なのが『魔界村』シリーズだろう。シリーズ第3作目の『超魔界村』では、主人公アーサーのアクションの強化やアイテム面の充実があり、過去シリーズよりは若干難易度が低下している。それでも手強い敵やいじわるなトラップは目白押しなので、プレイヤーは苦しい戦いを強いられることになる。難関ステージを突破したときの喜びは格別だ。

[メーカー]
カプコン
[発売日]
1991年10月4日
[難易度]
★★★★★
[良ゲー度]
★★★★★
[理不尽度]
★★★☆☆

No.011 レミングス

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サン電子	1991年12月18日	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

レミングたちが簡単に死にすぎる!

水に落ちたりトラップにかかると、レミングはあっけなく死亡してしまう。

ここが無理ゲー 2

ステージ後半のギミックが超難解!

スーパーファミコン版で追加されたステージは難解なギミックばかり。ひとつのミスが即クリア失敗につながる。

頭を悩ませる数々のギミック!

わらわらと出現するレミングたちに指示を与えて、ゴールへ導いていくゲーム。パズルゲームのようなひらめきが必要なので、一度詰まると長時間悩むことも。また、解法がわかっても、指示を出すタイミングを間違えて失敗することもある。

No.012 SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エンジェル	1991年12月21日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

道中のザコ敵が強すぎて進めない!

ゲーム開始後に行ける範囲に出現するザコ敵の中には、突出した強さを持つ者も。パーティは壊滅必至だ。

回復とセーブができない場面も!

第3章のアムロのひとり旅が過酷!

味方キャラの優劣の激しさや、強すぎるザコ敵がいるなど、とにかくバランスの悪さが気になるRPG。特に第3章は冒頭からしばらくアムロひとりでの旅になるのだが、強敵がお構いなしに襲いかかってくるため、進行が困難になっている。

No.013 サンダースピリッツ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東芝EMI	1991年12月31日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

敵の出現と攻撃が急すぎて回避困難

急に現れた敵がビームを撃ってくるので、高い反応速度が要求される。

ここが無理ゲー 2

自機がどこなのか見失ってしまうことも

描き込まれたステージが魅力的だが、ゴチャゴチャしすぎて自機の位置や敵の攻撃がわからなくなることがある。

画面外の敵からの容赦ない攻撃！

アーケードの『サンダーフォースAC』を移植した本作。アーケード版と比べると画面の幅が少し狭くなっているのだが、それに関する調整がされていないため、画面端ギリギリにいる敵から攻撃されたり、画面外の敵にいきなり接近されることも。

No.014 ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説

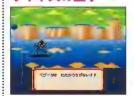
[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1992年1月25日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

原作ではザコだったキュイが難敵に！

プレイヤー側よりも遥かに高い戦闘力を持つキュイ。お助けカードでベジータを呼ぶと、だいぶ楽になる。

ここが無理ゲー 2

言うことを聞かないサイヤ人の王子

本来の性格を反映してか、完全には指示に従ってくれないベジータ。

強すぎる中ボスに進行を阻まれる！

カードを選んで戦闘を行うという、一風変わったシステムのRPG。キュイやドドリアといった一部の敵キャラが、その段階の味方パーティよりも圧倒的に高い戦闘力を持っているため、準備不足だと最悪そこで詰んでしまう可能性がある。

悪事を行うと、行けなくなってしまう場所も存在する。

No.015 ロマンシング サ・ガ

［メーカー］
スクウェア

［発売日］
1992年1月28日

［難易度］
★★★★☆

［良ゲー度］
★★★★★

［理不尽度］
★★★☆☆

SUPER FAMICOM

ここが無理ゲー 1

自由すぎて進め方がわからない

自由に行き先を進められるが、逆にどこへ行けばいいかわからなくなる。

ここが無理ゲー 2

回避不可能なほどのザコ敵が道を塞ぐ

パーティをしっかり強化しないと、行く手を阻む敵を倒せなくなってしまう。

数をこなすほど過酷になるザコ戦

戦闘回数によって敵の強さや発生するイベントが変わっていく『ロマンシング サ・ガ』。なるべく戦闘を避けて進みたいと思っても、ダンジョンはウジャウジャといる敵で埋め尽くされているため、回避するのは至難の業。また、戦闘から撤退しても戦闘回数はカウントされるので、逃げてばかりいるとパーティは弱いまま、敵はどんどん強くなっていって太刀打ちできなくなってしまう。終盤ではザコも強敵ばかりになってくるので、気が抜けない。

No.016

ラスボスの攻撃の中には、回避がとても困難なものがある。

ここが無理ゲー 1

トップビュー視点のステージは目が回る!

真上からの視点のステージは、画面が回転するので慣れないとやりにくい。

ここが無理ゲー 2

回避に攻撃に忙しい4面ボスとの空中戦

次々に飛んでくるミサイルに飛び移りながらの戦い。もちろん落ちたら死ぬ。

ここが無理ゲー 3

ラスボスの攻撃を避けるのが難しい

ラスボスの攻撃の多くは慣れれば避けられるが、大量の玉を弾ませる攻撃は動きを読みづらく、避けるのが困難。

［メーカー］
コナミ

［発売日］
1992年2月28日

［難易度］
★★★★☆

［良ゲー度］
★★★★★

［理不尽度］
★★☆☆☆

ゲーマーの腕を試す骨太なアクション

エイリアンに侵略された絶望的な状況を、タフな男たちが覆していく人気シリーズ。アクションゲームとしては難易度が高く、特に後半のステージではすばやい判断と適切な操作を要求される場面が多い。ラストステージでは過去のシリーズのラスボスたちが次々と現れるので、プレイヤーの残機がどんどん減っていく。また一部のステージは真上からの視点になっていて、慣れないプレイヤーは操作自体がおぼつかない状態になってしまう。

No. 017

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイ・ジー・エス	1992年2月28日	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

開始直後なのにシビアすぎるレース

最初のレースシーンが難しく、しかも面白くもないので、かなり苦痛。

ここが無理ゲー 2

場面ごとにゲームの内容が変わりすぎる

レースの次はガンシューティング。ゲーム内容が場面ごとに変わりすぎて、プレイヤーは理解が追いつかない。

原作映画の内容をまったく楽しめない

同名の映画が原作のゲーム。映画の各場面をゲームにしており、レースや横スクロールシューティング、ガンシューティングに格闘など、多くの要素が混在している。最初のレースから無駄に長くて難しいため、多くのプレイヤーがそこで投げたという。

No. 018

Smash T.V.

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アスキー	1992年3月27日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

終わりの見えない戦いをさせられる

あとどれだけ倒せばいいのかわからない状態で、無数の敵を倒し続けなければならないので、精神的に疲れる。

ここが無理ゲー 2

攻撃力と耐久力が非常に高いボス

2面のボスは特に強く、押し潰し攻撃に多くのプレイヤーが泣かされた。

ひたすら無心で敵を倒し続けろ!

四角いエリアに閉じ込められ、わらわらと現れる敵を延々と倒し続けるアクションシューティング。あとどれだけ倒せば先に進めるのかわからないまま、数十分間戦い続けなければならないこともあり、体力的にも精神的にも消耗するゲームだ。

【第2章】スーファミの無理ゲー

No.019 ラッシング・ビート

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ジャレコ	1992年3月27日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

攻撃動作中の敵は迎撃できない

敵は攻撃モーション中は無敵なので、迎撃しようとするとやられてしまう。

ここが無理ゲー 2

殴り用の武器が役立たずで使えない

殴り用の武器はリーチも攻撃力も素手より弱く、しかも投げたり捨てることもできない。一種のトラップだ。

敵の攻撃終わりを見逃さずに狙え!

『ファイナルファイト』系のベルトスクロールアクション。荒削りな部分が多く、敵も味方も攻撃の動作中は無敵のため、敵がジャンプ攻撃をしかけてきたときに迎え撃とうとするとやられてしまう。相手の隙を注意深く探り続けなければならない。

No.020 ウルティマVI 偽りの預言者

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ポニーキャニオン	1992年4月3日	★☆☆☆☆	★★★★☆	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー 1

ゲーム開始直後の城から出られない

最初に王から城の出方を聞けるが、城内を探索しているうちに忘れてしまい、出られなくなるプレイヤーが続出。

ここが無理ゲー 2

ゲーム内で魔法の効果が説明されない

魔法の効果は説明書にしか書かれてないので、説明書なしでは大変。

圧倒的な情報量を処理しきれない!

自由度の高さで人気を呼んだRPG。世界中を渡り歩いてさまざまな情報を集め、フラグを立てて行く必要があるため、細かくメモを取らないとストーリーを進められないことも。多すぎる情報量が苦にならないプレイヤーは楽しめるだろう。

No. 021 オセロワールド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ツクダオリジナル	1992年4月5日	★★★★★	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

単純に敵が強すぎて初心者に厳しい

後半の対戦相手は、オセロの熟練者でも手こずる強さ。初心者ではクリアすることは相当厳しいレベルだ。

オセロの第一人者がラスボスとして登場

熟練者以外は手も足も出ない!?

童話に登場するキャラクターたちとオセロで対戦するゲーム。経験者をメインターゲットにしているためか、敵の思考が賢すぎて初心者には非常に難易度が高い。良い手を教えてくれるヒント機能も、使える回数が限られているのがツラい。

No. 022 摩訶摩訶

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
シグマ	1992年4月24日	★★☆☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

バランスを無視した強すぎるザコ敵

オームガエシに攻撃すると、与えたダメージがそのまま自分に返ってくるため、突然戦闘不能に陥ることも。

ここが無理ゲー 2

高すぎて苛立たしいエンカウント率

エンカウントは歩数で決まっていて、余分に歩くと戦闘ばかりになる。

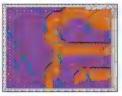
バカゲーだけど油断できないRPG

徹底的にバカゲー要素を詰め込んだRPG。ザコ敵の中に、場違いなほど強力な敵が交じっており、油断しているとあっという間に全滅してしまう。全滅すると所持金が半減する方式のため、気がつくと金欠になってしまうこともしばしば。

No.023 ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
データイースト	1992年4月24日	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

物語を邪魔するきつめのバランス

エンカウント率の高さや、パーティの強さに応じて敵も強くなる仕様が、物語を楽しむことを阻害している。

多くの謎が解き明かされる終盤は必見!

難度は高いがストーリーは最高!

神々の思惑が錯綜する壮大な世界観と緻密なストーリーで、名作との呼び声が高いRPG。しかし味方のレベルアップに合わせて敵の能力も高くなるという仕様があるため、上質な物語を楽しみたくてもキツい戦闘に邪魔されてしまうことに。

No.024 キャメルトライ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
タイトー	1992年6月26日	★★★☆☆	★★★☆☆	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー 1

回転する画面に酔う可能性がある

画面全体を回転させるゲームなので、耐性がないプレイヤーだと画面の動きに酔ってしまって、プレイが困難。

ここが無理ゲー 2

障害物だらけで進めない上級コース

上級コースは障害物が非常に多く、配置を覚えないとクリアは難しい。

目が回ってプレイがおぼつかない!?

画面全体を回転させることで中央のボールを動かし、ゴールへと導くゲーム。ゲーム性が非常に斬新かつ特殊なため、プレイしているうちに画面の動きで酔ってしまったり、思ったとおりに操作できずに投げてしまうプレイヤーもいた。

No.025

プリンス・オブ・ペルシャ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ブローダーバンド	1992年7月3日	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

シビアな制限時間に常に追い立てられる

何度死んでもゲームオーバーにはならないが、ステージ開始地点に戻されるので、制限時間との戦いになる。

剣での激しいアクションも!

難解なトラップに時間を削られていく

なめらかに動くキャラクターの描写が話題になったアクションゲーム。ステージにしかけられた大量のトラップを乗り越えていく、パズルゲーム的な色合いが強いが、制限時間があるため、罠に手こずっているとどんどんクリアが遠のいていく。

No.027

Hook

[メーカー] エピック・ソニーレコード
[発売日] 1992年7月17日
[難易度] ★★★★☆

ここが無理ゲー

10秒程度しかない短い飛行時間

飛行を駆使しなければならない2面のボス戦が鬼門になっている。

空を自由に飛べないピーターパン

ピーターパンなのに一度に10秒程度しか飛べず、無駄な動きは厳禁。うまく操作しないとダメージ床に落ちたり落下死する。

No.026

ライトファンタジー

[メーカー] トンキンハウス
[発売日] 1992年7月3日
[難易度] ★★★★☆

ここが無理ゲー

ゲームバランスに難がある!

終盤の武器は、遠距離攻撃できる「とうせきき」一択という状態に。

ライトとは言いがたいRPG

主人公のレベルに合わせて敵が強くなるので、戦闘が常にシビア。近距離武器があまり役に立たないなど、バランスも悪い。

No.028 サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い

[メーカー]
ナムコ
[発売日]
1992年7月23日
[難易度]
★★★★☆
[良ゲー度]
★★★★☆
[理不尽度]
★★★☆☆

ほのぼのした内容を期待して、泣かされたキッズも多いかも？

かわいい見た目に反してゲーム内容はとても硬派！

ここが無理ゲー 1

初見殺しポイントが散りばめられている

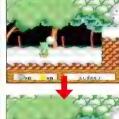
強制スクロール面でルートを間違うと、障害物と画面端に挟まれてミス。

ここが無理ゲー 2

残機数が少なく増やすことも不可能

残機数は7しかなく、1UPアイテムや、得点による残機数の増加もないため、いかにミスせずに進むかが重要。

ここが無理ゲー 3

ちょっとしたミスが命取りになる！

空中からの突き刺し攻撃は、敵に当てられないと地面に刺さり、大きな隙に。

癖の強いアクションが自滅につながる！

『ワルキューレの冒険 時の鍵伝説』に登場するサンドラを主人公にしたアクションゲーム。雰囲気はかわいらしいのだが、想像以上に重いストーリーと高い難易度のため、トラウマになったプレイヤーもいたようだ。ゲームはライフ制ではなく残機数で、少しでも敵やトラップに触れると即ミスになってしまう。しかし主人公のアクションには癖が強いものもあり、敵に当たらないと自分が一定時間動けなくなるものもあるので、慎重なプレイが必要だ。

No.029 サイバリオン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東芝EMI	1992年7月24日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

自機を動かすのにも繊細な操作が必要

通路に比べて自機が大きいため、移動するだけでも慎重なコントローラーの操作が必要になってくる。

凶悪なギミックが行く手を阻む!

見た目が斬新なシューティング

自機が金色の龍型のメカという、異色のアクションシューティング。狭い通路を大きめの自機が通る場面が多いが、ダメージゾーンではどんどんライフを削られる。敵の攻撃も回避は難しいため、出現した瞬間に即撃墜しなければならない。

No.030 3×3EYES 聖魔降臨伝

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ユタカ	1992年7月28日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

敵よりも仲間に足を引っ張られる!

グプターの初期HPは280程度だが、ラスボスは全体に300のダメージを与えてくるので、問答無用で死亡。

ここが無理ゲー 2

飛行機代が異常に高すぎて金欠に!

飛行機で移動する際には4000ドルかかり、金欠で詰むこともありうる。

仲間が倒れると即ゲームオーバー!

主人公の八雲、パートナーのパイ、そしてゲスト的に加わる仲間の3人パーティで進めるのだが、八雲以外の2人が倒れると即ゲームオーバー。終盤に仲間になるグプターはレベル上げが必須なのだが、なぜか必要な経験値が非常に多かった。

No.031 初代熱血硬派くにおくん

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
テクノスジャパン	1992年8月7日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

味方NPCの攻撃でやられてしまう

味方の攻撃でも普通にダメージを食らうので、味方の位置にも注意。

ここが無理ゲー 2

街中の人間がケンカを売ってくる

エンカウント率が高く、普通の街の人間が次々に襲いかかってくる。しかも逃げられないため、ストレスが溜まる。

修羅の国・大阪は街中の人間が敵!

スーパーファミコンで発売された初の『くにおくん』。大阪で熱いストーリーが展開されるのだが、この作品の大阪ではおばちゃんからOLに至るまで、あらゆる人間が攻撃してくる。乱戦中に味方NPCに殴られて死ぬこともあるので、油断できない。

No.032 AXELAY

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1992年9月11日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

縦スクロール面で攻撃をかわしにくい

縦スクロールステージでは疑似3Dのような画面になっていて、攻撃の当たり判定がわかりづらく、避けにくい。

ここが無理ゲー 2

終盤ステージの敵の猛攻が激しい

終盤では大量の敵が攻撃や突進をしてくるため、かわしきるのが困難。

慣れない画面に惑わされてしまう

『グラディウス』や『沙羅曼蛇』を生んだコナミのシューティング作品。横スクロール面と縦スクロール面が交互に現れる構成だ。縦スクロール面は疑似3D的な画面になっていて、従来の感覚で操作すると敵の攻撃をかわしきれずに撃墜される。

No.033 北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東映動画	1992年11月20日	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

原作再現のためにバランスが崩壊

一部の技は特定のキャラに通じない。良くも悪くも原作を再現している。

ここが無理ゲー 2

しゃがめないため戦いに不利なラオウ

説明書に「拳王は膝をつかないので、しゃがみはありません」と記載されているラオウと、ハートはしゃがめない。

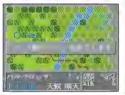
おかしなこだわりが満載の北斗ゲー

無想転生がカイオウにきかない、体力が満タンのサウザーには通常攻撃が通じないなど、原作を再現するためにバランスがおかしなことになっている。また、ラオウとハートはしゃがめないため、単純に他のキャラクターよりも不利な状況に。

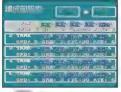
No.034 バルバロッサ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サミー	1992年11月27日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

自軍のターンになるまでに数分かかる

敵軍のターンから自軍のターンに戻ってくるまでに3～4分かかるため、精神的にイライラさせられる。

ここが無理ゲー 2

自軍をなかなか充実させられない

ステージをクリアしてもあまり部隊が増えないので、運用が難しい。

敵の思考時間と乏しい戦力に悩む

第二次世界大戦時のドイツ軍を率いる、『大戦略』系シミュレーション。ゲーム自体はそれほど悪くないが、敵軍の行動が終わるまでに数分かかるのがネック。また、史実に沿っているため自軍はなかなか戦力増強できず、苦しい戦いが続く。

No.035 奇々怪界 謎の黒マント

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナツメ	1992年12月22日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

敵の攻撃が苛烈で対応するのが難しい

序盤でも、四方八方から敵の攻撃が飛んでくるので、対処で忙しい。

ここが無理ゲー 2

ゲームオーバーから立て直すのが絶望的

コンティニューすると、ライフは初期値に戻ってしまう。ステージ後半で初期値に戻るとクリアは絶望的だ。

救済措置が少ない硬派なアクション

かわいらしいキャラクターや世界観とは裏腹に、容赦ない敵の猛攻に苦しめられる。ステージクリアごとにライフの最大値が上がっていくが、途中で倒れてコンティニューするとライフが初期値に戻ってしまうという鬼畜な仕様になっている。

No.036 ラッシング・ビート乱 複製都市

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ジャレコ	1992年12月22日	★★☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

紅一点のウェンディが使いづらい!

ジャンプ力が高いウェンディだが、ジャンプ攻撃をしかけても敵に当たる前に攻撃判定がなくなり、迎撃されることも。

ここが無理ゲー 2

一部のボスが隙がなくて超強力!

ロード・Jのクローンは、遠近ともに強力な技を持つ、今作随一の強敵だ。

プレイヤー選択で難易度が変わる!

最初に5人のキャラクターから操作する2人を選択し、選ばれなかった3人のクローンが各ステージのボスとして登場する。なかでもロード・Jのクローンは隙がない強敵なので、最初のキャラクター選択でロード・Jを選ぶのもひとつの手だ。

No. 037 LOONEY TUNES ロードランナーVSワイリーコヨーテ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
サンソフト	1992年12月22日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

敵のコヨーテによる邪魔がえげつない

待ち構えているわけではなく、唐突に画面にインしてくる卑劣さ。

ここが無理ゲー 2

コンテニューはなくセーブもできない

残機がなくなった瞬間にゲームオーバーになってしまうという、心折設計に涙すること必至。

癖のある操作&敵の姑息さに萎え

プレイヤーが操作するロードランナーがとにかく扱いづらい。また、フラッグ探索中に邪魔をするコヨーテが、壁などを無視して襲いかかってくるので、やられてしまうことが多く、さらにコンテニューできないのも無理ゲーと化している要因。

No. 038 エイリアンVS.プレデター

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
IGS	1993年1月8日	★★★★★	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

体力を回復できるタイミングがほぼ0

ステージクリアでも回復せず、回復アイテムもほとんど出現しない。とにかく生存率を高めるのがマスト。

ここが無理ゲー 2

スコアを稼いでも残機が増えない

たくさん敵を倒してスコアを稼いでも、何の意味もない悲しい仕様。

ダメージを抑えて進められるかが鍵

ベルトスクロールアクションでありながら残機が増えない仕様は、まさに鬼畜。また、回復の手段が限られているので、いかに敵からダメージを受けずに進められるかが鍵になるわけだが、敵の数も多く、そう簡単に進められないのが現実である。

No.039 ドラえもん のび太と妖精の国

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エポック社	1993年2月19日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

ステージの難易度が最初から非常に高い

最初からたくさんのギミックによる初見殺しが多い。また、武器を取り忘れると先々で後悔することになる。

初期の武器の射程はこれだけ!?

くまなく探索すればクリアできそう?

アクションゲームとしてはそこまで難しくはないのだが、序盤から謎解きや動く足場などが多く、アクションゲームが苦手だと難しいだろう。また、初期武器は目の前しか攻撃できないため、そのまま進むとツラい状況に陥ってしまうのだ。

No.040 ジョジョの奇妙な冒険

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コブラチーム	1993年3月5日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

ストーリー進行の謎解きが謎すぎる

原作のような奇妙さは再現できているが、誰に話して何をすれば良いのか、原作を知っていても分かりづらい。

ここが無理ゲー 2

戦闘による勝敗が運要素が強すぎる

当たり判定に加え、敵の行動も運要素が強く、即やられてしまうことも。

運を味方につけてクリアを目指す!?

RPGなので、レベルの概念はあるものの、上限が16と少なく、運要素が強すぎるためにほとんど機能していない始末。また、ストーリーは原作のような奇妙さがあるものの、その表現が裏目になったのか、進め方がわかりづらく、詰みやすい。

【第2章】スーファミの無理ゲー1

No.041 ザ・グレイトバトルIII

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンプレスト	1993年3月26日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

ファイヤーゴーレムの倒し方が分かりづらい

ジャンプ攻撃or特殊攻撃でしかダメージが入らない仕様に悪戦苦闘。

ここが無理ゲー 2

ザコ敵たちによる攻撃が容赦ない

見えているときだけでなく、画面外からの容赦ないタックルが強い。それを集団でやってくるからタチが悪い。

ライトさはなくなり全力で潰してくる

シリーズ的にはさまざまな作品の主役が登場する、ライトなゲームだったのだが、敵の強さが凶悪になり、ストレスが溜まるゲームに変貌。さらに、ステージには即死ポイントが多く、ボス攻略が特殊だったりと、難易度が跳ね上がっている。

No.042 エルナード

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1993年4月23日	★★★★★	★☆☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー 1

ストーリー進行中に詰むことがある

ストーリー後半では、仲間が固定される上に、場合によってはソロにさせられてしまう鬼畜仕様。

ここが無理ゲー 2

攻撃が当たらないストレスがマッハ!!

通常攻撃だけでなく、魔法も当たらないことが多く、戦闘がツライ。

主人公全員のクリアは難しい

無理ゲーだと感じるポイントに主人公が7人もいる、ということもあるが、何より進行が難しい。RPGにおいて攻撃が当たらないのはツライ。さらに、パートナーの裏切りや別主人公からの襲撃（その場合は1対1）など、苦戦する場面が多い。

No.043 バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エポック社	1993年5月14日	★★★★☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー

あらゆるアイテムがまったく役立たず

名前が違うだけで性能がまったく同じだったり、失ったら戻らないなど散々な仕様に迷走しがち。

アイテムの使い所がキモ!

プレイヤーにとって理不尽設計が困惑

ターン制ではあるものの、1ユニット動かしたらターンエンドという戦略もクソもない仕様に言葉を失う。加えて、アイテムがそのマップでしか効果を発揮しなかったり、敵が自己回復したりと、プレイヤーに不利な仕様が難易度を上げている。

No.044 セプテントリオン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ヒューマン	1993年5月28日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

生存者の誘導が思いどおりにいかない

なんで来ないんだよ! と叫びたくなるくらい、言うこと聞かない。そのせいで先に進めないこともザラにある。

落下落ちして死亡もよくある

マップが広大で覚えられない始末

不慮の事故で沈みそうになっている豪華客船から脱出するゲームだが、マップが広い上に、画面が回転するため、マップを覚えるのにひと苦労。その中で、言うことを聞いてくれない乗客を誘導したりしなければならないため、クリアが難しい。

No. 045 クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1993年7月30日	★☆☆☆☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

エリア突破後のミニゲームがマゾい

一番最初のカード探しゲームでも「おとこのヤクソク」といった固有名詞があるなど、理解に苦しむ仕様である。

通常ステージは楽に進めるけど…

ミニゲームによって多くの人が挫折

通常時のアクションはさほど難しくはないが、各ステージで差し込まれるミニゲームが鬼門。カード探しのほかに旗揚げや神経衰弱があり、どれも難しい。そのうえ、ミスすると残機を減らされるという仕様により、理不尽さが高くなっている。

No. 046 アクトレイザー2 沈黙への聖戦

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1993年10月29日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

前作から一変して難易度が大幅アップ

前作に比べてアクション性が薄れ、扱いづらくなり、中ボスが追加されるなど、全体的に難易度が上がっている。

ボス敵の強さも格段に上がってる

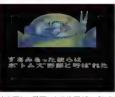
難易度が上がってゴリ押しはできない

クリエイションモードがなくなった以外は前作とさほど変わってはいないが、単純に難易度が高い。また、ジャンプに癖があり、二段ジャンプすると滑空してしまい、制御も難しいので慣れが必要になってくるので、ゴリ押しは難しい。

No.047 装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
タカラ	1993年10月29日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

操作がかなりムズいATに悪戦苦闘

立ち回りに重要になる旋回がしづらく、まともに戦闘できるようになるには、高度なAT操作が求められる。

ATの特性を覚えるのが必須

モヤモヤばかりのAT戦にげんなり

機体の操作が不自由かつ単調で、メインの戦いが苦痛でしかない。特に遠距離武器は弾速が遅く、敵に当てるのすら困難なんじゃなかろうか、と思わせられるほど。この仕様が難易度を上げている一因であり、単調さがやる気を削いでいくのだ。

No.048 超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ザムス	1993年10月29日	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

プレイヤーを悩ます機体ダメージの蓄積

敵の攻撃を受けると武器性能が下がるため、ここぞという時に敵の攻撃を受けると、死亡フラグに直結しがち。

武器性能次第で難易度が激変！

変形を駆使しても難易度は変わらず

機体ごとに武器性能が異なっていたり、場面ごとに変形して立ち回ったりと、シューティングとしてはとても良くできている反面、敵の攻撃を受けるとパワーダウンする仕様が、プレイヤーを悩ませる。ちなみに障害物にぶつかるとほぼ即死する。

No.049 ロマンシング サ・ガ2

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
スクウェア	1993年12月10日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ゲームのシステムがあらゆる面で不親切

防御力は斬属性のみ、重さで素早さが下がるなど、防具に関する不親切さが顕著に現れている。

ゲームシステムを理解するまで難しい

システムで苦労しラスボスで涙する

まず、ゲームシステムを理解するのが一苦労。左記の防御力や重さに加え、表記では分かりづらい耐性など、戦闘に重要な要素が分かりづらい。また、HPが高く、長期戦を強いられるラスボスに悪戦苦闘どころか、無理さを感じざるをえない。

No.050 R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アイレム	1993年12月10日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

ビットを利用した消せる弾が不明瞭

ショットの強化だけでなく、敵の弾を消すことができるビットだが、消せない弾もあり、ミスに繋がりがち。

ここが無理ゲー 2

即死に繋がりやすいステージ構成

細い抜け道や可動するステージが多く、初見で死ぬことが多い。

諦めなければクリアできるかも?

本作はステージギミックが凝っているため、初見で死ぬことが多い。また、着脱可能なビットで敵の弾を消したりすることもできるが、消せない弾もあるので凡ミスしやすい。ただし、コンテニューは無限なので、根気さえあればクリアできるはず。

No.051

ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険

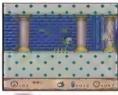
[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エポック社	1993年12月17日	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★☆☆☆☆

ここが無理ゲー 1

攻撃が強力なうえに体力も多いボスたち

そこまで苦労しないボスもいるにはいるが、ほとんどのボスが強力で、苦戦すること間違いなし。

ここが無理ゲー 2

前作と同様にステージがムズい

即死ポイントが多いほか、中間地点もないのがツライポイント。

精神的なツラさに耐えられるかどうか

ステージの難易度が高く、中間ポイントがないため、精神的負担が大きい。さらに、ボス戦で負けるとステージの最初からやり直すことになるので、とにかく繰り返しに耐えることができる、精神的強さが求められる無理ゲーのひとつである。

No.052

超ゴジラ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東芝EMI	1993年12月22日	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー 1

超強力なボス怪獣ビオランテが強すぎ

ステージ3で登場するビオランテ戦がとにかく理不尽で倒せない。

ここが無理ゲー 2

戦闘システムが分かりづらい

強力な技を出すにはまずパンチを当てて、そのあと距離をとる、という説明なしのシステム理解が必要になる。

ビオランテという難関を越えれば!?

本作が無理ゲーと感じるポイントは難解なシステムを乗り越えた先にいるビオランテの存在だ。体力が700と高く、敵の攻撃は140ほど食らう強力さ。加えて頭突き攻撃をすれば反撃される理不尽さを越えれば、クリアが見えてくるだろう。

No.053

幽☆遊☆白書

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1993年12月22日	★★☆☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

独特なシステムに強い運要素が無理

キャラのポーズやゲージの貯め方で読み合いをするバトルだが、運要素が強く結果に結びつかないことが多い。

どんなに有利でも簡単に覆えせる!

先手が不利になるシステムがツラい

ゲージを貯めて繰り出す技を選ぶという独特なシステムに悩まされる。また、攻撃の上下関係が明確なので、先手が不利になっているのだ。それを理解せず、闇雲なプレイではこちらがやられてしまうので、システム理解が必要不可欠なのだ。

No.054

がんばれゴエモン2 ～奇天烈将軍マッギネス～

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1993年12月22日	★★☆☆☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

慣れるまでが難しいゴエモンインパクト

移動ステージでは落ちるとエネルギー大幅減少、ボス戦は一人称視点の操作が難しく、躓く要因になっている。

敵の動きを把握し適切な攻撃が必要

アクションとしては良作なのだが…

通常時のアクションは、キャラクター性能による差はあるものの、普通に楽しめる。ただ、ゴエモンインパクトだけが難しい。特にボス戦はパンチによるはねのけやガードのタイミングなど、敵の行動を覚えなければならず、初見クリアは難しい。

No.055 北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
東映動画	1993年12月24日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

原作と同じレベルでシンが強すぎる

ケンシロウの宿敵であるシンが原作通りに強い。ガード不能の奥義連発は、対処しようがないほどえげつない。

敵は奥義連発可能 理不尽さ半端ない

シンを超えた先にラオウが待っている

ステージ2から登場するシンは、ガード不能の奥義連発によるハメを容赦なくしてくるため、多くのプレイヤーの心を折ってきたのではないだろうか。さらに、その先には同じ凶悪さを備えたラオウが待っているので、クリアは容易でない。

No.056 モンスターメーカー3 光の魔術師

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ソフエル	1993年12月24日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

序盤から苦戦するダンジョン攻略

エンカウントが高い上に、ダンジョンの謎解きも難しいのである。

ここが無理ゲー 2

あまりにシビアな敵エンカウント率

一般的なRPGでは考えられないようなエンカウント率。まともに戦っていたらアイテムがすぐに底を尽きてしまう。

ザコ敵に翻弄されボスがトドメを刺す

ゲームの最初から最後まで高いエンカウント率によるザコ戦がプレイヤーを蝕み、ボス戦でトドメを刺すという仕打ちがツライ。特に序盤に登場するエウレカは、大ダメージ+混乱という攻撃をしてくるため、苦戦を強いられることになる。

新桃太郎伝説

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1993年12月24日	★★★☆☆	★★★★☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

一部のボス戦が圧倒的に不利な状況

浦島編での能力が大幅に落ちる老人化だったり、風神・雷神戦など、乗り切るのが難しい局面が多い。

回復と補助を駆使してもキツい

味方の特性次第で戦闘難易度が変化

RPGゲームの中で比較的多くの味方が存在するため、パーティメンバー次第で戦闘が気持ち楽になる。つまり、キャラクターの能力を考えた編成ができないと、あらゆるボス戦がキツいのだ。ただ、風神・雷神戦などはどうあがいてもツライ。

美少女戦士セーラームーンR

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1993年12月29日	★☆☆☆☆	★☆☆☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー 1

3面以降からの難易度が大幅アップ

なぜか3面の序盤にアイテムがなかったりと、難易度が急に上がる。

ここが無理ゲー 2

キャラの性能差が顕著に現れている

自分の好きなキャラクターを使いたいゲームなのだが、性能差がありすぎてクリアができない要因になっている。

戦い方を覚えればクリアを目指せる

本作はキャラクター性能の差が大きく、ちびうさやヴィーナスなど使い勝手の良いキャラであればクリアは容易。逆にマーキュリーやマーズは使いづらいキャラで困難だが、全4面しかないので、コツさえ掴めば、クリアを目指せるだろう。

No.059 ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンプレスト	1994年1月28日	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

普通に進めていても行き先が分からない

その場面での目的や目的地などがわからず、迷子になることも多い。

ここが無理ゲー 2

通常攻撃がランダムでMPが枯渇する

通常攻撃を行うと、どの技を使うのかがランダムであるため、強力な技を頻発してMPがなくなることがある。

サジを投げたくなるゲームシステム

戦闘に関しては戦闘終了後にHPは回復するため、MPの心配はあるものの、大きな問題ではない。しかし、進行に関わる情報がほぼないため、感を頼りにくまなく探すことになり、結果、挫折した人も多いだろう。根気よく続ければクリアはできる。

No.060 魔神転生

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アトラス	1994年1月28日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

特定の特技がバランスを崩す強さ

バランスブレイカーとも言える「おしつぶし」。相性に関係なく通常攻撃の3倍ダメージは、あまりに強力だ。

特技を使えばボスさえ瞬殺?

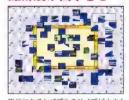
強い特技を会得し挑めばクリアは目前

左記のとおり、驚異の性能を誇る技をこちらが会得していれば、戦闘が容易に進められるようになる。そのためには、特技継承など長い回り道をしなければならないため、根気よく悪魔をカスタマイズできる人であれば、という話である。

オリビアのミステリー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アルトロン	1994年2月4日	★★★★★	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

後半ステージの難易度が高すぎる

後半になるとパズルのサイズが小さくなり、アニメーションもスクロールしたりと難易度が急激に上がる。

時間制限によりさらにテンパる

覚えるだけではクリアは難しい

　アニメーションするとはいえ、パズルゲームなのでパーツを覚えればクリアできそうなものだが、後半になると同色やダミーの数も増えるため、そう簡単にはクリアさせてもらえない。またクリアタイムでエンディングが変わるのもツライ。

機動戦士Vガンダム

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1994年3月11日	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

攻撃手段が乏しく戦闘がとにかく長い

ノーマル以上では弾数制限があるため、火力の低いバルカンや当てづらいサーベルを使わざるを得ない。

後半は敵数も多くさらに長丁場に…

テンポが良くないアクションに耐える

　アクションゲームはテンポの良さも重要だと思うが、本作にはそれが皆無。そのアクション性の悪さに加えて、攻撃手段が乏しいため、同じことの繰り返しが求められる。このダルさに耐えることができるのであれば、クリアはできるだろう。

No.063 真・女神転生II

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アトラス	1994年3月18日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

理不尽なバグで戦闘が厳しくなる

フリーズやおかしな現象が起きるのはもちろん、ダメージを受けて突然死亡するバグなど、理不尽極まりない。

終盤のバグ発生で涙する可能性大！

敵の悪魔ではなくシステムとの戦い

本作はバグが多いことで有名であり、注意書きが同封されていたほどだが、その紙に書かれていないバグも多数存在している。一番ツラいのはやはり異常ダメージによる即死。避けようがないので、システムとの運勝負に勝つしかないのだ。

No.064 スーパーメトロイド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1994年3月19日	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

専用アクションができず先に進めない

シャインスパークやキッククライムは、アクションが苦手だと難しい。

ここが無理ゲー 2

隠し通路が多くて行き先が分からない

通常の床とまったく同じだが、ボムなどで壊せたりする箇所があり、それらの判別は慣れていても分かりづらい。

あらゆる操作を試して活路を開く

アクションゲームに慣れている人であれば、クリアできないほど難しいゲームではない。しかし、初見ではまったくわからない通路があったり、説明がないまま覚えなければ進めない専用アクションがあったりと、トライ&エラーが必須である。

No.065 夢迷宮きぐるみ大冒険

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ヘクト	1994年4月15日	★☆☆☆☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ダンジョンの中に無駄な場所が多い

探索して見つけた鍵で開けた扉の向こうは何もない、ということも。

ここが無理ゲー 2

1回の戦闘が長くほぼ逃げられない

独特のシステムであるため、戦闘が著しく長い。また、逃げたくても「運」が低いうちはほぼ逃げられない。

迷惑なしかけに屈せず続けること

ダンジョン探索RPGであるため、主に探索がメインになるが、そこに高い難易度は設定されていない。むしろ、ヒントが多いので容易である。それよりも、中だるみする戦闘や無駄足をさせられる箇所の多さが、プレイヤーを苦しめる。

No.066 スーパーボンバーマン2

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1994年4月28日	★☆☆☆☆	★★★☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

ラスボスを倒すのに必須アイテムがある

爆弾を持ち上げるアイテムがない場合、死んでやり直すしかない。

ここが無理ゲー 2

一部の仕掛けが死に繋がりやすい

ステージのギミックにより閉じ込められてしまうことも。そうなると、必然的に死ぬしかない。

無駄死にを避ければクリアはできるハズ

ゲーム難易度はそこまで高くないものの、残機数が限られている中で無駄死にする局面が多いため、クリアすることが難しくなっている。慎重にステージクリアとボス攻略を行えば良いが、サクサク進めたいという焦りが、無駄死にを誘う。

【第2章】スーファミの無理ゲー

No.067

新・熱血硬派 くにおたちの挽歌

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
テクノスジャパン	1994年4月29日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

回復する術がなく クリア難易度が高め

ライフ回復がステージクリアのみなので、ステージ後半ではザコ敵による数の暴力に屈しがちになる。

内容は少ないがクリアが難しい

クリアが難しいとされているくにおシリーズ。キャラクターの切り替えができるようになったとはいえ、回復できないのは厳しい。さらに、ザコ敵も必殺技を多用してくるなど、攻撃が容赦ないため、ボス戦よりも苦戦することが多い。

No.068

ワールドヒーローズ2

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ザウルス	1994年7月1日	★★☆☆☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

お手軽にやってくる 即死コンボがひどい

ほぼ全キャラクターに永久に続けられるコンボが備わっているため、一発食らったら即死、というのもザラ。

固有のハメ技を自分が習得すべし

キャラクターによって隙がなく、確実にダメージへ繋げられるものがあるので、それらを覚えて挑めばクリアすることは容易だろう。ただし、相手も使ってくるので、結果、全キャラへの対応が必要になり、その労力は計り知れない。

No.069 ライブ・ア・ライブ

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
スクウェア	1994年9月2日	★★☆☆☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

戦闘のバランスがおかしい

7人の主人公の強さがバラバラで、育て間違えると攻略難易度がさら上がるキャラクターもいる。

スクウェアと小学館がタッグ

人気漫画家が夢のコラボレーション

青山剛昌、皆川亮二、島本和彦、小林よしのりといった人気漫画家がキャラクターをデザインしたRPG。ゲーム自体の難易度は高くないものの、キャラクターの強さや戦闘システムのバランスが悪く、バグも多いという、粗い作りが不評だった。

No.070 カービィボウル

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1994年9月21日	★★★☆☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー 1

一打にこだわると非常に難易度アップ

ただクリアするだけなら良いが、スコアを追求していくと、やりこみ必須の難易度に。

ここが無理ゲー 2

打ったあとにも操作が必要

ゴルフと違い、打った後の操作まで計算しなくてはならない。

ポップな見た目だが中身は超本格的

『星のカービィ』が主役の、3Dの立体的なステージでゴルフとビリヤードを合体させたような内容。指定打数以内に敵を全滅させてカービィをホールに入れる必要があるが、打ったあともボールをコントロールする必要があるため、難易度は高い。

デモンズブレイゾン 魔界村 紋章編

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1994年10月21日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

最終ボスが非常に強い

それまでのボスと比べると異様に強く、回復アイテムをすべて使い切っても勝てなかったという人も多い。

赤き魔物が復讐の旅に出る

人気敵キャラにスポットを当てた物語

魔界村の敵キャラ「レッドアリーマー」が主人公の外伝的な人気シリーズの最終作。いつでも体力回復アイテムが使用できるという便利なシステムだが、最終ボスや裏ボスの攻撃が非常に激しく、何度も負けて諦めてしまったという人も多いという。

真・女神転生if...

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アトラス	1994年10月28日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

戦闘のバランスが非常に悪い

主人公が死亡すると終わりなため、運が悪いとすぐにゲームオーバーという、安定しない戦闘システム。

学園が舞台のホラー系RPG

前作からの流用が多い外伝的ゲーム

シリーズ中、屈指の難易度を誇る作品。回復魔法の消費MP増大、後列から物理攻撃不可など、戦闘バランス悪し。また、主人公が死亡するとパーティが全滅してしまうため、即死魔法を受けていきなりゲームオーバーということもよくある話だ。

No.073 スーパードンキーコング

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1994年11月26日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

タル大砲の操作が非常に難しい

先のエリアが分からない初見プレイでは落下死も多い。

ドンキーとディディーの冒険

海外ユーザー向けの高難易度ゲーム?

マリオに次ぐ任天堂のヒット作、ドンキーコングのアクションゲーム。中に入ったプレイヤーを大砲のように打ち出すタルの操作が難しかったり、セーブ地点が少なく、ミスすると少し遠い場所からリトライなど、アクションが苦手な人は難しい。

No.074 ブレスオブファイアII 使命の子

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カプコン	1994年12月2日	★★★☆☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

連れて行く仲間によりイベントがクリア不可

途中まで進んだのに、必要な仲間を連れていなかったためイベントがクリアできないということも多い。

さまざまな種族が力を合わせる!

シリーズ化して人気を誇る作品

カプコンに珍しい本格RPG。同行する仲間を間違えると、ダンジョンをクリアできないこともあるという厳しいシステムや完全なエンディングを迎えるためには、攻略本などでしっかりイベントをチェックしておかないと、初見では非常に難しい。

No.075 大貝獣物語

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1994年12月22日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

救われない鬱展開が辛い

人間を集めて養分にする恐ろしい施設「バイオベース」。

貝の勇者が世界を救う

子どもに容赦しない悲しい展開

ファミコンから続く人気シリーズ。コミカルなゲームに思えるが、ストーリーを進めていくと、暗く重いテーマに変わり、プレイが苦痛になることも。また、システム面もイベントの発生条件がわかりづらく、途中で詰まってしまうことも多い。

No.076 海腹川背

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
TNN	1994年12月23日	★★★★★	★★★★★	★★★★☆

ここが無理ゲー

ボスの弱点などはヒントなし!

最初のボス以外、ボスの倒し方のヒントはゲーム内で得られない。自分で見つけ出す必要がある。

見た目に反した超高難易度が人気

プレイヤーの腕でまったく違うゲームに

釣り竿をフックのように使って進むアクション。高い難易度で、ヒントも少なく、自分自身で攻略法を探すしかない。コンテニューも存在しないので、アクションゲーム好きでないと、途中で挫折したというプレイヤーも多いという。

パックインタイム

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ナムコ	1995年1月3日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

初見殺しのトラップが多数

とにかく何度も何度も繰り返して覚えないとクリアは不可能。

難易度の高さに投げ出す人も多い

見た目に反して非常に高難易度

人気キャラクター「パックマン」のアクションで、ボリュームたっぷりな全51ステージを楽しめる。トラップや仕掛けが多いのが難点で、なかにはライフに関係なく即死亡扱いの凶悪なものも存在する。また、能力などの説明も少なく不親切だ。

No. 078

スーパーボンバーマン ぱにっくボンバーW

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1995年3月1日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

CPUの強さが非常に不安定

相手が自滅するのを待つような流れが多く、運が悪いと勝てない。

世界中を飛び回りパズルで対戦！

アーケード作品の移植版

『ぷよぷよ』のような対戦落ち物パズルで、アーケードゲームの移植版。ストーリーモードは、後半に進むにつれ勝ち負けに運要素が加わりストレス。途中でゲームに乱入してくるシャドウボンバーが非常に強く、そこで諦めたという人も多い。

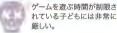
No.079 マジカルポップン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
パック・イン・ビデオ	1995年3月10日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

長時間のプレイが前提のゲーム

ゲームを遊ぶ時間が制限されている子どもには非常に厳しい。

内容は普通のアクション

オークションでは8万円で売られることも

声優に故・飯島愛を起用したゲームで中古市場では非常にプレミア度が高い。魔法使いの少女を操作するアクションゲームだが、ステージの構造が複雑で迷いやすく、パスワードやセーブ機能がないため、時間的にクリアを諦めた人も多い、

No.080 真・聖刻

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ユタカ	1995年4月21日	★★★☆☆	★☆☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

しっかりレベル上げをしないとクリア不可!?

特定のボスバトルなど、後戻りできない戦闘イベントに備えてレベル上げを行う必要がある。

ファンがっかりの残念ゲーム化作品

原作を読まないと説明不足で楽しめない

TPRG『聖刻』のゲーム版。バグや誤植が多く、非常に高いエンカウント率、メニュー画面の表示も遅いなど、プレイすると非常にストレスが溜まる。さらに、一部のダンジョンは、途中でセーブすると、ボスを倒すまで脱出できない。

No. 081 スヌーピーコンサート

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
三井不動産·電通	1995年5月19日	★★★★★	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

子ども向け作品と思えない超難易度

キャラクターゲームだからといってこの作品に手を出したけど、難易度に後悔したという子どもは多い。

演奏会を開くためスヌーピーが大冒険

本当に子どもが遊ぶゲーム!?

人気キャラクター「スヌーピー」をゲーム化。任天堂が開発に加わっていることもあり、原作の再現度は非常に高い。しかし、難易度が極端に高く、クリアを諦めた人が多いうえに、ゲームのボリュームがやや少ないなど、細かい部分が非常に残念。

No. 082 デア ラングリッサー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
メサイヤ	1995年6月30日	★★★☆☆	★★★★★	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

スッキリする結末を迎えるのは大変

主人公と違い、味方のユニットは強くない。味方が一度も撤退しないようにプレイすると非常に高難易度だ。

各ハードに移植された人気作

ファンタジー系の名作シミュレーション

各ユニットが傭兵を雇い数十人単位で行動するシミュレーションの移植版。ゲーム中に一度でも撤退したユニットには、バッドエンドが待っている。仲間ユニットも含めてゲームをクリアすることを考えると、かなり難易度がアップする。

No.083 スーパーマリオ ヨッシーアイランド

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1995年8月5日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

100点でクリアを目指すと激ムズ

体力が少し減っただけで、原点されてしまうという、満点狙いにはシビアなシステム。

ヨッシーがマリオと一緒に戦う!

ヨッシーがマリオを守る!

産まれたばかりのマリオと、ヨッシーのコンビが大活躍のアクションゲーム。パステルカラーの世界がかわいらしく、ただクリアするだけなら普通の難易度。しかし、アイテムなどをすべてゲットして全ステージ100点満点でクリアする場合は激ムズ。

No.084 クロックタワー

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ヒューマン	1995年9月14日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

グッドエンドは初見だと難しい

グッドエンドへの分岐が、攻略本などを読まないと分からない。

即死トラップも多いホラーゲーム

恐怖の館から無事脱出しよう

ハサミを持ったシザーマンから逃げつつ、屋敷に隠された謎を解く物語。主人公の少女は移動速度も遅く敵から逃げるのは大変。また、エンディングは9種類だが、セーブデータを複数分けることができないうえに、分岐条件もわかりづらい。

No.085 ハーメルンのバイオリン弾き

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1995年9月29日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

中断なしで一気にクリアする

長時間プレイしないとクリアできないという、子どもに辛い仕様。

ハーメルとフルートが活躍！

渡辺道明の人気マンガが原作

37巻で完結したマンガだが、4巻程度の内容しか描かれておらず、非常に中途半端なところでゲームが終わる。なぜかセーブやパスワードといった中断機能が用意されていないため、クリアまで一気にゲームを進めないといけない大味な仕様だ。

No.086 ライトファンタジーII

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
トンキンハウス	1995年10月27日	★★★★☆	★☆☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

ストレスたっぷりの戦闘システム

理不尽な難易度はもちろん、ボス戦の前でセーブすると、次の戦闘に勝つまで進めず詰むことも。

王道RPGと思いきや…

難易度よりもシステム面がネック

シミュレーション風のバトルが売りのRPG。敵の強さが自分のレベルにあわせて変わるうえに、攻撃方法も凶悪。さらに、ストーリーもほぼお使いイベントばかりなうえに、移動が面倒と、途中で投げ出して別のゲームを始めたという人も多い。

No.087 不思議のダンジョン2 風来のシレン

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
チュンソフト	1995年12月1日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

攻略法を知らないと強敵に悩まされる

戦車やゲイズ系モンスターなど、慣れるまで非常に凶悪な敵が数多く出現する。

ランダム生成のダンジョンを探索

和製『ローグ』の名作と言われる

海外のダンジョン探索RPG『ローグ』に大きく影響を受けて作られた作品。元々熟練ゲーマー向けのゲームで、対策を行わないと攻略できないモンスターが数種類もいたり、エクストラダンジョンの難易度が途中で跳ね上がるなどやや大味な作りだ。

No.088 商人よ、大志を抱け!!

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンダイ	1995年12月15日	★★★☆☆	★★☆☆☆	★★★★★

ここが無理ゲー

プレイヤーの腕より運ばかりが重要

運が悪いとさんざんな結果に終わるので、短気な性格の人がプレイする際は注意しよう。

桃鉄風のボードゲーム

常時油断ができず逆に疲れてしまう

貿易商人たちが、モノポリーのように資産競争を行う4人対戦のボードゲーム。サイコロの出目はもちろん、戦闘、特殊な効果を持つカードの入手も運任せで終始いつ逆転されるかわからない状況が続くため、ゲームのバランスは良くない。

No.089 ドラえもん4 のび太と月の王国

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エポック社	1995年12月15日	★★★☆☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

主人公がなぜか使いにくい

ドラえもんではなく、ジャイアンやしずかを選ばないと、初見でクリアは難しいかも。

ドラえもんの人気アクション

人気アニメのシリーズ作品。6人から好きなキャラクターを選び、ひみつ道具を使ってステージを攻略するという内容だ。子ども向けアニメが原作だが、ゲームの難易度は高めで、ドラえもんやドラミを選ぶと、なぜか使いづらくさらに難易度が上がる。

No.090 がんばれゴエモン きらきら道中 ～僕がダンサーになった理由～

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1995年12月22日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

アクションの難易度が大幅アップ

1UPのアイテムが前作より多く配置されているが、それ以上に難易度が上がっているためあまり意味がない。

今作から急にバランスが大味に

スーパーファミコン4作目で急にバランスが悪くなり、無理ゲー化した作品。なぜかジャンプ力が前作より低めで、同じようにプレイしているとミスしやすい。即死トラップも多く、最初に選んだエリアによってはクリアが非常に難しい難易度だ。

No.091 ときめきメモリアル 伝説の樹の下で

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
コナミ	1996年2月9日	★★★☆☆	★★★★★	★★★★☆

ここが無理ゲー

成長システムがやや複雑

勉強や運動などを行いステータスを上げて行くシステム。どこかを上げるとどこかが下がり、平均的に上げづらい。

目当てのヒロインと仲良くなろう!

美少女ゲームの先駆け的な作品。主人公には勉強や運動など細かいステータスが存在し、ヒロインを攻略するためには、それぞれ人物ごとに必要な数値を超えなくてはならない。システムを理解するまで、思うように進めないことも多い。

No.092 晦 つきこもり

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
バンプレスト	1996年3月1日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ゲームオーバーの選択肢が多い

怖い話を聴いているうちに、主人公が危険な目にさらされて、そのまま死亡するというバッドエンドも多い。

前作よりも難易度がアップ

ホラー系のサウンドノベル第二弾。老人や子どもなど、七人の語り部から怖い話を聞くという内容だが、選択肢を間違えるとゲームオーバーが多い。最終話はさらにバッドエンドの選択肢も多く、何度もプレイし直す必要がある。

No.093 星のカービィスーパーデラックス

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1996年3月21日	★★★☆☆	★★★★★	★★★★★

ここが無理ゲー

ゲームを起動したらセーブが消えてる!

セーブデータが消えると、ゲーム起動後にステージ進行度0%の画面が表示される。この瞬間の絶望感は凄まじい。

2人でワイワイ楽しめるゲーム

本作は『星のカービィ』シリーズのでも屈指の人気作。従来のスタンダードなアクションではなく、複数のミニゲームを楽しめるオムニバス形式のゲームだ。パーティゲームとして非常に人気が高いが、セーブデータが消えやすい点がネック。

No.094 魔法陣グルグル2

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
エニックス	1996年4月12日	★★★★☆	★★★☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ククリはレベルが低いとすぐ倒される

敵の回避不可能なワザに対しては、純粋にククリのレベルを上げて体力などを増やすしか対抗手段がない。

人気マンガのアクションRPG

人気マンガのゲーム版。タイトル名は2だが、現在連載中で同名の続編とは無関係。原作の再現度は高く、世界観を壊さないような作りだが、難易度が非常に高く、味方のレベルが低い場合は、敵の攻撃を一発受けただけで死亡することもある。

No.095 大貝獣物語II

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
ハドソン	1996年8月2日	★★★★☆	★★★★☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

戦闘が面倒な人はこのゲームに不向き!?

少し移動するだけでも敵と何度も戦わないといけない、プレイする人を選ぶゲームだ。

前作よりもボリュームはアップ

前作の改善点は多いが戦闘は面倒

前作の問題点だった、暗すぎる展開やテンポの悪い戦闘などは改善された。しかし、運が悪いと1～2歩歩いただけで敵キャラが出現するというエンカウント率の高さはそのまま。さらに一部バランスのおかしいザコ敵もプレイヤーを苦しめる。

No.096 忍たま乱太郎すぺしゃる

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
カルチャーブレーン	1996年8月9日	★★★★☆	★★☆☆☆	★★★★☆

ここが無理ゲー

ミニゲームの難易度がバラバラ

エンディングの前に登場するミニゲームが非常に難しく、諦める人も多いという。

NHKの人気アニメ!

子ども向けにはやや難しい内容

人気アニメの映画版を元にしたゲーム。処理落ちや、単純作業が多いアドベンチャーなど、キャラクターゲームとしては完成度が低い。ゲーム終盤に登場するミニゲームの難易度が異常に高く、そこでプレイを投げ出した人も多いとか。

No.097 スーパードンキーコング3 謎のクレミス島

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1996年11月23日	★★★★☆	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

ボーナスステージが非常に大変

通常ステージの難易度はさほど高くないが、ボーナスステージの難易度が異様に高い。

海外でも人気のアクションゲーム

ディンキーコングが今作から登場!

スーパーファミコン最後のドンキーコング。やりこみ度満載で完成度の高いアクションゲームだが、いかんせんボーナスステージの難易度が高く、ボーナスコインをしっかり集めておかないと、のちのステージで進めなくなってしまう。

No.098 ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
アスキー	1996年12月20日	★★★★☆	★★★☆☆	★★☆☆☆

ここが無理ゲー

勝つためのチューニングが難しい

10ヵ所のカスタマイズでマシンをチューンナップできる。数値化されないため、最適な構成を探すのが大変だ。

ミニ四駆のシミュレータも兼ねる

ミニ四駆の公式ゲーム

90年台後半の第二次ミニ四駆ブームに登場したレースゲーム。レース中、プレイヤーは見守ることしかできない。また、各マシンの性能などがしっかり数値化されていないために非常にわかりづらく、試合に勝つためには何度も試行錯誤が必要だ。

No.099 星のカービィ3

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1998年3月27日	★★★★★	★★★★★	★★★☆☆

ここが無理ゲー

完全クリアを目指すと非常に鬼畜

スーファミで店頭販売した最後のソフトということもあり、完全クリアには熟練ゲーマー並のやりこみが必要だ。

カワイらしいタッチの世界を冒険

店頭販売した最後のスーファミソフト

サクサクなプレイを売り文句にしているものの、実際はゲーマーも納得な難易度で、ボス戦はポーズできないなど、軽くクリアするだけでも初心者は大変。さらに、全ステージを完全クリアする場合は、難易度が何倍も跳ね上がる。

No.100 すってはっくん

[メーカー]	[発売日]	[難易度]	[良ゲー度]	[理不尽度]
任天堂	1999年6月25日	★★★★☆	★★★★☆	★★★☆☆

ここが無理ゲー

後半ステージの難易度アップが顕著

後半ではパズル要素以外に複雑な操作テクニックも必要で、アクションゲームが苦手な人には大変だ。

サテラビューでも配信されていた

ゲーマーも納得の難しさ

「すってんはってん」と呼ばれるキャラクターを操作するパズルゲーム。序盤は初心者でもカンタンにクリアできるが、後半のステージは難易度が上がる。アクション的な要素も増えるので、クイックセーブ機能に頼らないと攻略は難しい。

【第2章】スーファミの無理ゲー1

本誌で紹介したムリゲーを五十音順で掲載

全タイトルリスト

ファミコンとスーパーファミコンの全200タイトルをチェックしよう!

タイトル	発売日	掲載ページ
テグザー	1985年12月19日	12
デジタル・デビル物語 女神転生	1987年9月11日	36
鉄腕アトム	1988年2月26日	42
時空の旅人	1986年12月26日	30
トップガン	1987年12月11日	40
ドラえもん ギガゾンビの逆襲	1990年9月14日	31
ドラゴンクエスト	1986年5月27日	16
ドラゴンクエストII 悪霊の神々	1987年1月26日	31
ドラゴンスクロール 甦りし魔竜	1987年12月4日	40
ドラゴンズレア	1991年9月20日	32
ドラゴンスレイヤーIV ドラスレファミリー	1987年7月17日	33
ドラゴンボール 神龍の謎	1986年11月27日	24
トランスフォーマー コンボイの謎	1986年12月5日	26
ドルアーガの塔	1985年8月6日	5
2010 ストリートファイター	1990年8月8日	27
忍者ハットリくん 忍者は修行でござるの巻	1986年3月5日	13
忍者龍剣伝	1988年12月9日	45
バーガータイム	1985年11月27日	7
バイナリィランド	1985年12月20日	12
パックランド	1985年11月21日	7
バルーンファイト	1985年1月22日	4
バルダーダッシュ	1990年3月23日	14
ファイナルファンタジーIII	1990年4月27日	8
ファミコンジャンプ 英雄列伝	1989年2月15日	15
ブービーキッズ	1987年7月10日	33
フォーメーションZ	1985年4月4日	4
へべれけ	1991年9月20日	34
HOLY DIVER	1989年4月28日	5
北斗の拳	1986年8月10日	20
ボコスカウォーズ	1985年12月14日	10
星をみるひと	1987年10月27日	38
ホワイトライオン伝説 ピラミッドの彼方に	1989年7月14日	21
ボンバーキング	1987年8月7日	34
マイティボンジャック	1986年4月24日	16
マインドシーカー	1989年4月18日	35
魔界村	1986年6月13日	17
まじかる☆タルるートくん FANTASTIC WORLD!!	1991年3月21日	36
魔鐘	1986年12月15日	28
マッハライダー	1985年11月21日	6
ミシシッピー殺人事件	1986年10月31日	22
迷宮組曲	1986年11月13日	23
メトロクロス	1986年12月16日	29
リンクの冒険	1987年1月14日	30
レイラ	1986年12月20日	29
レリクス 暗黒要塞	1987年4月10日	31
ローリングサンダー	1989年3月17日	30
ロックマン	1987年12月17日	41
ロックマン2 Dr.ワイリーの謎	1988年12月24日	46
ロックマン3 Dr.ワイリーの最期!?	1990年9月28日	42
ロマンシア	1987年10月30日	38

ファミコンのムリゲー

タイトル	発売日	掲載ページ
アーガス	1986年4月17日	14
アストロロボSASA	1985年8月9日	5
アトランチスの謎	1986年4月17日	14
暴れん坊天狗	1990年12月14日	6
アラビアンドリーム シェラザード	1987年9月3日	36
アルテリオス	1987年11月13日	39
怒	1986年11月26日	24
いっき	1985年11月28日	8
ウルトラマン倶楽部3 またまた出撃!!ウルトラ兄弟	1991年12月29日	25
エイト・アイズ	1988年9月27日	44
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語2 光の騎士	1991年10月12日	26
エルナークの財宝	1987年8月10日	35
美味しんぼ 究極のメニュー三本勝負	1989年7月25日	27
オバケのQ太郎 ワンワンパニック	1985年12月16日	11
カイの冒険	1988年7月22日	44
影の伝説	1986年4月18日	15
仮面ライダー倶楽部 激突ショッカーランド	1988年2月3日	42
カラテカ	1985年12月5日	8
元祖西遊記スーパーモンキー大冒険	1986年11月21日	23
がんばれゴエモン!からくり道中	1986年7月30日	19
ギミア・ぶれいく 史上最強のクイズ王決定戦	1991年12月13日	24
キャッスルエクセレント	1986年11月28日	25
キャッスルクエスト	1990年5月18日	25
キョンシーズ2	1987年9月25日	37
ゲゲゲの鬼太郎 妖怪大魔境	1986年4月17日	15
ゲゲゲの鬼太郎2 妖怪軍団の挑戦	1987年12月22日	41
月風魔伝	1987年7月7日	32
ゴーストバスターズ	1986年9月22日	22
ゴルゴ13 第一章神々の黄昏	1988年3月26日	43
ZANAC	1986年11月28日	25
沙羅曼蛇	1987年9月25日	37
ジーキル博士の彷魔が刻	1988年4月8日	43
シャーロック・ホームズ 伯爵令嬢誘拐事件	1986年12月11日	28
シャドウゲイト	1989年3月31日	44
スーパーマリオブラザーズ2	1986年6月3日	17
スカイキッド	1986年8月22日	20
スクーン	1986年6月26日	18
スター・ウォーズ	1987年12月4日	39
スターラスター	1985年12月6日	9
頭脳戦艦ガル	1985年12月14日	11
スペランカー	1985年12月7日	9
聖闘士星矢 黄金伝説	1987年8月10日	35
ソロモンの鍵	1986年7月30日	18
高橋名人のBUGってハニー	1987年6月5日	32
高橋名人の冒険島	1986年9月12日	21
たけしの挑戦状	1986年12月10日	27
チェスター・フィールド	1987年7月30日	34
チャレンジャー	1985年10月15日	6

ゲームソフトリスト

タイトル	発売日	掲載ページ
大貝獣物語	1994年12月22日	97
大貝獣物語II	1996年8月2日	107
ダライアスツイン	1991年3月29日	60
超ゴジラ	1993年12月22日	85
超時空要塞マクロス スクランブルバルキリー	1993年10月29日	83
超魔界村	1991年10月4日	63
晦 つきこもり	1996年3月1日	105
デア ラングリッサー	1995年6月30日	100
デモンズブレイゾン 魔界村 紋章編	1994年10月21日	95
ときめきメモリアル 伝説の樹の下で	1996年2月9日	105
ドラえもん のび太と妖精の国	1993年2月19日	79
ドラえもん2 のび太のトイズランド大冒険	1993年12月17日	85
ドラえもん4 のび太と月の王国	1995年12月15日	104
ドラゴンボールZ 超サイヤ伝説	1992年1月25日	65
ドラッケン	1991年5月24日	61
忍たま乱太郎すぺしゃる	1996年8月9日	107
バーコードバトラー戦記 スーパー戦士出撃せよ!	1993年5月14日	81
ハーメルンのバイオリン弾き	1995年9月29日	102
パックインタイム	1995年1月3日	98
パルパロッサ	1992年11月27日	76
パロディウスだ! ～神話からお笑いへ～	1990年4月25日	58
美少女戦士セーラームーンR	1993年12月29日	88
不思議のダンジョン2 風来のシレン	1995年12月1日	103
Hook	1992年7月17日	72
プリンス・オブ・ペルシャ	1992年7月3日	72
ブレスオブファイアII 使命の子	1994年12月2日	96
ヘラクレスの栄光III 神々の沈黙	1992年4月24日	71
北斗の拳6 激闘伝承拳 覇王への道	1992年11月20日	76
北斗の拳7 聖拳列伝 伝承者への道	1993年12月24日	87
星のカービィ スーパーデラックス	1996年3月21日	106
星のカービィ3	1998年3月27日	109
ポンパザル	1990年12月1日	58
摩訶摩訶	1992年4月24日	70
マジカルポップン	1995年3月10日	99
魔神転生	1994年1月28日	89
魔法陣グルグル2	1996年4月12日	106
ミニ四駆シャイニングスコーピオン レッツ&ゴー!!	1996年12月20日	108
モンスターメーカー3 光の魔術師	1993年12月24日	87
幽☆遊☆白書	1993年12月22日	86
夢迷宮きぐるみ大冒険	1994年4月15日	92
ライトファンタジー	1992年7月3日	72
ライトファンタジーII	1995年10月27日	102
ライブ・ア・ライブ	1994年9月2日	94
ラッシング・ビート	1992年3月27日	69
ラッシング・ビート乱 複製都市	1992年12月22日	77
真・聖刻	1995年4月21日	99
LOONEY TUNES ロードランナー VSワイリーコヨーテ	1992年12月22日	78
レミングス	1991年12月18日	64
ロケッティア	1992年2月28日	68
ロマンシング サ・ガ	1992年1月28日	66
ロマンシング サ・ガ2	1993年12月10日	84
ワールドヒーローズ2	1994年7月1日	93

タイトル	発売日	掲載ページ
ワギャンランド	1989年2月9日	46
ワルキューレの冒険 時の鍵伝説	1986年8月1日	19

スーパーファミコンのムリゲー

タイトル	発売日	掲載ページ
R-TYPE III THE THIRD LIGHTNING	1993年12月10日	84
AXELAY	1992年9月11日	75
アクトレイザー	1990年12月16日	59
アクトレイザー2 沈黙への聖戦	1993年10月29日	82
海腹川背	1994年12月23日	97
ウルティマVI 偽りの預言者	1992年4月3日	69
エイリアンVS.プレデター	1993年1月8日	78
SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産	1991年12月21日	64
SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦	1990年12月29日	60
エルナード	1993年4月23日	80
オセロワールド	1992年4月5日	70
オリビアのミステリー	1994年2月4日	90
カービィボウル	1994年9月21日	94
ガイアセイバー ヒーロー最大の作戦	1994年1月28日	89
ガデュリン	1991年5月28日	61
がんばれゴエモン きらきら道中 ～僕がダンサーになった理由～	1995年12月22日	104
がんばれゴエモン2 ～奇天烈将軍マッギネス～	1993年12月22日	86
奇々怪界 謎の黒マント	1992年12月22日	77
機動戦士Vガンダム	1994年3月11日	90
機動戦士ガンダムF91 フォーミュラ一戦記0122	1991年7月6日	62
キャメルトライ	1992年6月26日	71
クレヨンしんちゃん 嵐を呼ぶ園児	1993年7月30日	82
クロックタワー	1995年9月14日	101
魂斗羅スピリッツ	1992年2月28日	67
ザ・グレイトバトルIII	1993年3月26日	80
サイバリオン	1992年7月24日	74
3×3EYES 聖魔降臨伝	1992年7月28日	74
サンダースピリッツ	1991年12月31日	65
サンドラの大冒険 ワルキューレとの出逢い	1992年7月23日	73
商人よ、大志を抱け!!	1995年12月15日	103
ジョジョの奇妙な冒険	1993年3月5日	79
初代熱血硬派くにおくん	1992年8月7日	75
新・熱血硬派 くにおたちの挽歌	1994年4月29日	93
真・女神転生if...	1994年10月28日	95
真・女神転生II	1994年3月18日	91
新桃太郎伝説	1993年12月24日	88
スーパーR-TYPE	1991年7月23日	62
スーパードンキーコング	1994年11月26日	96
スーパードンキーコング3 謎のクレミス島	1996年11月23日	108
スーパーボンバーマン ぱにっくボンバーW	1995年3月1日	98
スーパーボンバーマン2	1994年4月28日	92
スーパーマリオ ヨッシーアイランド	1995年8月5日	101
スーパーメトロイド	1994年3月19日	91
すってはっくん	1999年6月25日	109
スヌーピーコンサート	1995年5月19日	100
Smash T.V.	1992年3月27日	68
セプテントリオン	1993年5月28日	81
装甲騎兵ボトムズ ザ・バトリングロード	1993年10月29日	83

死ぬ前にクリアしたい200の無理ゲー ファミコン&スーファミ編

[編集発行人]
富田林進一

[発行]
マイウェイ出版株式会社
〒101-0051
東京都千代田区神田神保町1-2-5
和栗ハトヤビル3F

[企画・制作・編集]
無理ゲー研究会

死ぬ前にクリアしたい
200の
無理ゲー
ファミコン&スーファミ編
Nintendo
SUPER Famicom